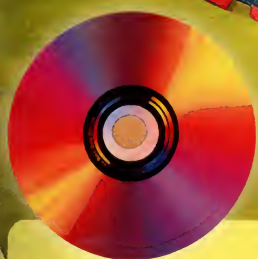


LEVEL

• <http://www.level.ro> „It's all about GAMES” • 10/2001 • 49.000 lei •

Câștigă un joc
Max Payne!
pagina 77

MECH COMMANDER 2



DEMOS

Aliens vs Predator 2

Red Faction

Colobot

Deer Avenger 4

Economic War

Hardcore

IL-2 Sturmovik

Pearl Harbor: Strike at Down

Rally Championship Xtreme

Throne of Darkness

Zax: Alien Hunter

SCREENSHOTS

SHAREWARE

Magix Music Studio 5

Miranda ICQ

Modem Booster

MP3 CD Converter

Offline Explorer

Q3 Server monitor

Tweak

WinAmp 2.76

BLACK & WHITE ADD-ONS

DLH UPDATES

Independence War 2

Spațiul nu a arătat
niciodată atât de bine

LEVEL Fans Camp 2001

Povestiri din raiul gamerilor

Microsoft Train Simulator Biletele la control!

T.P.

Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/DIO/091/2001
Valabil -2001-

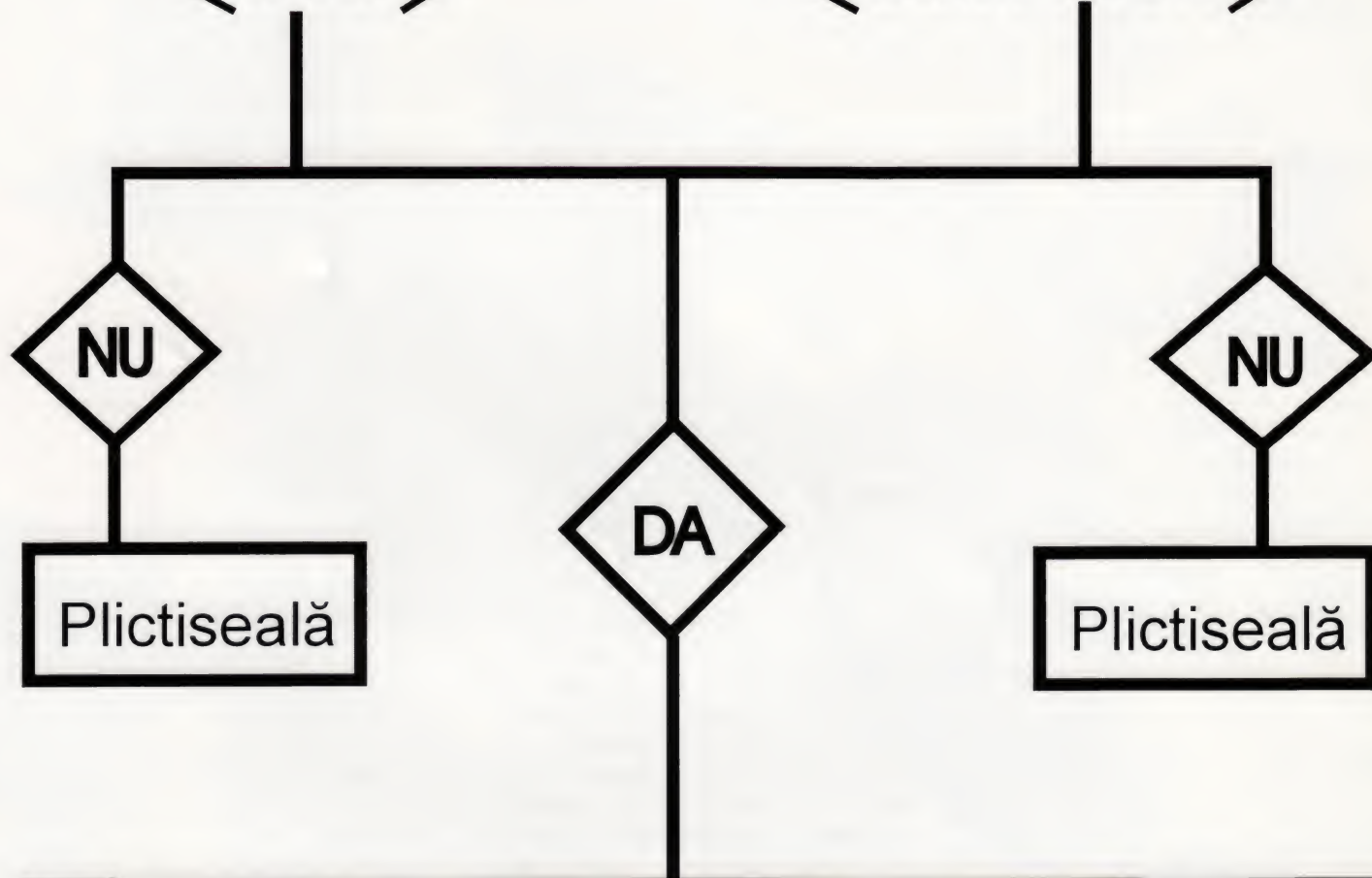
PUBLICAȚII



< JOC >



< COMPUTER >



www.level.ro
locul nostru de întâlnire

Gaming Europa

Tocmai m-am întors de la Londra, de la ECTS (European Computer Trade Show), cu impresii pe cât de variate, pe atât de contradictorii. Dar, pentru început, trebuie să vă mărturisesc că îmi pare rău că nu v-am oferit încă din acest număr informații despre acest mare târg al industriei jocurilor, dar a fost prea târziu și revista a trebuit să plece spre voi (veți afla însă detalii în numărul viitor). Oricum, a fost un târg nu enorm, nu foarte zgomotos și nici foarte activ. Dar chiar și așa a (re)demonstrat un lucru: există o industrie a jocurilor în permanentă expansiune. Asta mă trimite cu gândul la o afirmație pe care am făcut-o în editorialul din luna septembrie: era jocurilor create din pasiune, acasă, cu un prieten, a apus. Orice ar spune unii sau alții, sunt ferm convins că așa stau lucrurile și ECTS mi-a demonstrat-o din plin. Un lucru este sigur: nu ne mai putem permite să discutăm nici chiar despre case producătoare de jocuri, pentru că tehnologia, ca și tehnologia, a avansat. Acum, cel puțin în țările dezvoltate, se vorbește despre corporații, despre giganți cotați foarte sus la bursele cele mai importante, despre companii care efectiv generează jocuri cu fonduri suficient de mari pentru producerea unui film sofisticat cu actori de primă mână.

Dar de ce să vorbesc despre anvergura unei industrii pe care o cunoaștem, practic, deja, cu toții? E poate mai bine să vă spun că un show ca ECTS face ca lumea jocurilor să se miște și reviste ca LEVEL să accelereze odată cu ea. Pot fi chiar mândru că revista noastră e acum mai cunoscută și mai apreciată. Cei care încă nu o cunoșteau au rămas plăcut surprinși de ceea ce se întâmplă în domeniul presei de gaming din România și toți, fără excepție (și, sincer, fără exagerare), s-au interesat de cititori, de ce mai joacă

... românii apreciază jocurile de calitate și realmente se pricep, dezbate probleme pe forumuri și discută și gândesc într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție” și experiență în gaming.

ei pe plaiurile mioritice, de ce hardware dispune românășul nostru. Au cam strâmbat ei din nas când au auzit că pirateria e încă în floare (de parcă nu știau deja...), că banii sunt puțini, că economia nu vrea și nu vrea să se oprească din căzut, dar le-am demonstrat că există potențial, că românii apreciază jocurile de calitate și că realmente se pricep, că dezbate probleme pe forumuri și că discută și gândesc într-un mod poate chiar mai profund și mai de calitate decât cei din țările cu „tradiție” și experiență în gaming. În fine, la ECTS, LEVEL a încercat să fie o voce a românilor pe care încearcă și își dorește să îi reprezinte și vă garantez că a fost auzită și chiar apreciată. Atât timp cât revista are suport real în țară și în străinătate putem spune că suntem un nume, o voce și putem să ne impunem. Desigur, la bază, totul depinde de voi, de cititori. Chiar și marile corporații depind, în definitiv, de voi, de gameri. De voi depinde ca noi să le spunem: România este o țară PE, nu lângă harta Europei, și nu se limitează doar la blocuri, alimentări și industrie grea, pentru că există o mulțime de oameni care știu cu adevărat ce înseamnă un joc bun, accelerare grafică, RTS, FPS, RPG, on-line...

Mike

Cuprins august 2001

News

6

Tot ce poate fi mai proaspăt

Preview

Rails Across America 12
Pornind în cucerirea Americii călare pe Calul
cu Aburi

Beam Breakers 14
Viață de șofer într-un New York futurist

The Elder Scrolls III:
Morrowind 16
Urmașul legendarului Daggerfall

Dark Age of Camelot 20
Echipa LEVEL pe baricadele Albionului

Review

Golf Resort Tycoon 26
Și plăcerea poate fi o afacere

Z: Steel Soldiers 28
Căpitanul Zod face din nou vocalize pe
monitor

Adventure Pinball:
Forgotten Island 31
Aventurile unei bile prin jungla preistorică

4x4 Evolution 32
Forță pe patru roți

Operation Flashpoint 34
Soldat Mitza la datorie!

STCC 2 38
Electronic Arts ne invită din nou să trecem
testul vitezei

Conflict Zone 40
Căștile Albastre altfel decât la televizor

Pro Rally 2001 44
Un raliu cu mașini de producție franceză

Gangsters 2 46
Prohibiție, bordeluri și mitraliere

Economic War 48
Războaiele se pot câștiga și departe de
câmpurile de luptă

Review Special

Asheron's Call 50
Să ne aducem aminte cum era odată în
Dereh

The Sims 52
Și ne întrebam odată cine o să vrea să se
joace de-a familia

Game Universe

My Game Universe 54
Jocurile trăite de K'shu

MOD's

Chemical Existence 58
Un MOD de Half Life pentru single player

Walkthrough

Stupid Invaders 60
Bine ați venit în galaxia stupizilor ;).

Console 64

Disney's Aladdin in Nasira's revenge...
Liberogrande International...

Multimedia 66

Future Beat
Total 3D Landscape

Lifestyle 68

Final Fantasy: The Spirits Within

Hardware 70

Typhoon - Eagle Gamepad
Genius Optical NetScroll
Butterfly nVIDIA GeForce 2 MX AGP VGA
Hercules Gamesurround Fortissimo II
Genius Sound Maker Live/Live 5.1
Hitpoint Apollo
Troubleshooting

Chatroom 76

Discuții aprinse între noi și voi

Cuprins CD august 2001**Demos**

Alone in Dark 4
Incredible Machine: Even More
Contraptions
IW2: Edge of Chaos
Gangsters 2
Get the Bunny
Sting!
State of War
Technomage

Pictures

Dark Majesty
Arx Fatalis
C&C: Yuri Revenge
Comanche 4
Die Hard: Nakatomi Plaza
Ethelords
Jedi Knight 2
Ozzy Black Skies
Paris-Dakar Rally
Praetorians
S.W.I.N.E

Movies

Duke Forever
H&D2
Medal of Honor
FF Spirits Within
Warcraft 3

Shareware

D/L Accelerator 5
Hypersnap 4.03.00
mIRC v591t
Quicktime 5
Win Commander 4.53
Windows Blinds 2.2

C.O.N.S.E.A.L. - Similis

Similis a anunțat un nou titlu, *C.O.N.S.E.A.L.*, a cărui lansare va avea loc la sfârșitul lui 2002. Un distribuitor nu există la acest moment pentru joc, dar *Similis* are relații foarte bune cu *Fishtank Interactive*, cei care se ocupă de distribuția unui alt produs al firmei, *Beam Breakers*, un flying racer futuristic. Protagonistul din *C.O.N.S.E.A.L.* va fi o femeie, locotenentul Kitty Hawk. Acțiunea se petrece undeva în oceanul Pacific. Când elicopterul eroinei este lovit, iar însoțitorul ei moare în urma impactului pe care aparatul l-a avut cu o insulă, Kitty se trezește sin-

gură în fața pericolelor de tot felul. Ea va trebui să facă față junglei sălbatică de pe insulă, să se descurce prin laboratoarele și imensa bază militară care se află aici și să descopere adevărul care se află în spatele doborârii elicopterului. La ordinele unui nemilos Colonel, insula a devenit locul de testare al savanților sonați, care pun în pericol chiar fundamentele existenței umane pentru crearea unor supersoldaji. Kitty Hawk va trebui să folosească întreg arsenalul și toată inteligența de care dispune pentru a-l împiedica pe Colonel să-și îndeplinească planurile.



Cossacks - The Art of War - CDV Software Entertainment AG

CDV anunță lansarea unui add-on pentru *Cossacks: European Wars*. Acesta va fi lansat la sfârșitul acestui an. Jocul original și add-on-ul au fost realizate în colaborare cu producătorii ucraineni *GSC Game-world*. Add-on-ul se va numi *Cossacks - The Art of War*, deși pe piața rusească a fost anunțat prima dată sub titulatura de *Cossacks: The Age of Enlightenment*. *Cossacks - The Art of War* se anunță a fi o continu-

are a titlului original. Acțiunea acestuia se va petrece la sfârșitul secolului al XVIII-lea. Va exista un map editor care va înregistra luptele, acestea putând fi vizionate apoi în real time sau în quick motion. Multiplayer-ul va permite competiția oricărui număr de jucător și ale oricăror combinații ale acestora. Va fi disponibilă o listă a ierarhiilor, în care jucătorii vor putea obține titluri onorifice și vor avea informații despre luptele la care au luat parte.

HP-ul a cumpărat Compaq

La începutul lunii, Compania *Hewlett Packard* a anunțat, într-o extraordinară conferință de presă, achiziția pe care a realizat-o. Este vorba despre celebra companie *Compaq Computer*. În urma unei tranzacții în valoare de peste 25 miliarde de dolari, *Compaq Computer* a devenit noua membră a familiei HP. Concernul realizat astfel va purta tot numele HP și

va deveni cea mai mare companie, cu cel mai mare număr de angajați din lume. Cu o cifră de afaceri de peste 87,4 miliarde de dolari, HP va deveni o adevărată rivală pentru celebra IBM.

„Înțelegerea” dintre HP și *Compaq* a fost realizată cu scopul de redresare pe plan economic, pierderile suferite în ultimele perioade de timp fiind destul de semnificative, primele

semne mai concrete de revigorare vor apărea începând cu prima jumătate a anului 2002.

Dintr-un calcul simplu reiese că HP va deține 64% din marea firmă ce se va naște, iar *Compaq* numai 36%. Funcțiile de conducere se vor împărți „ca între frați”.

Conform condițiilor de fuziune, firma *Compaq* va primi pentru fiecare acțiune a sa câte 0,6325 acțiuni de la HP.



Railroad Tycoon III

Pentru cei pasionați de trenuri și căi ferate se prefigurează o nouă piatră de încercare: *Railroad Tycoon III*. Acesta a fost anunțat de către *Take-Two Interactive* în cadrul unei conferințe de presă din septembrie. Data precisă de lansare nu se cunoaște cu exactitate, dar foarte posibil se va afla undeva pe la sfârșitul anului 2002. Cum probabil vați dat seama, acesta este continuarea celebrei serii de jocuri de management și strategie feroviară create de *TopPop Software*. Deocamdată nu se știu prea multe, nici măcar dacă va avea același producător cu cele anterioare.

Licență Mercedes

DaimlerChrysler AG și *TDK Mediactive* și-au unit forțele pentru licența unui joc a cărui bază o vor reprezenta vehiculele Mercedes-Benz. După declarațiile TDK acest joc bazat pe licența Mercedes-Benz „nu va fi doar încă unul în plus pe piața simulatoarelor auto. Implementarea se va realiza după concepte de ultimă oră oferind o grafică și un gameplay pe măsură”. Tehnologia ce va fi folosită este una creată de producătorii de la *TDK Mediactive* special pentru acest proiect. În acest moment, studioul german *Synetic* lucrează deja la proiect, având în favoarea sa expe-

riența anterioară de colaborare cu *Daimler-CryslerAG*, în urma căreia fost produs celebrul *Mercedes-Benz Truck Racing*.

Un nou salt pentru Pentium 4

Annual, în Statele Unite, are loc o conferință intitulată *Intel Developer Forum*. În acest an, aici a fost prezentat primul computer dotat cu un procesor Intel Pentium 4 la 3,5 GHz. Pentru testare s-a folosit jocul *Quake3* și, în paralel cu acesta, comprimarea unei secvențe video.

Ca sistem de operare s-a folosit *Windows XP*. Procesorul folosit pentru demonstrație a fost

Counter-Strike: Condition Zero - Gearbox

Counter-Strike: Condition Zero a avut o soartă destul de grea până în prezent. La început s-a aflat în producție la studioul din Texas al lui **Rogue Entertainment** (compania care a realizat *American McGee's Alice* și mission pack-uri pentru *Quake* și *Quake 2*), dar plecarea co-fondatorului și președintelui Jim Molinets i-a determinat pe cei de la **Valve**, deținătorii licenței, să intre în panică și să retragă dreptul de producție. În cele din urmă au înmănat sarcina de a-l produce celor de la **Gearbox**. Suntem în măsură să vă prezentăm imagini de la începutul lucrului la joc. Se pare că va fi vorba despre o dezvoltare a popularului mod de *Half-Life*, *Counter-Strike*, ce se va axa în principal pe single-player. Engine-ul folosit va fi același cu al bătrânului *Half-Life*, deși **Rogue** deținea un engine mult

mai puternic, *Quake 3*, pe care l-au folosit în *Alice*, iar **Valve** a lucrat pentru mult timp la un engine de generație viitoare pentru *Team Fortress*.



Far Gate - Super X Studios

Far gate este o strategie în timp real creată de **Super X**, un producător englez. Distribuția jocului este asigurată de **Microids**, care nu se află la primii pași în acest domeniu.

Povestea jocului este pur science fiction. În jurul anului 2100 omenirea tocmai își revine după urmările celui de-al treilea Război Mondial și încearcă să găsească un loc în care

să se stabilească. O planetă pare să fie destul de potrivită: Proxima Centaur. Jucătorul va intra în pielea lui Jacob Viscero, un fost hoț care trebuie să-și plătească datoriile față de societate prin ajutorul acordat colonizatorilor. Din păcate, planeta nu este locuibilă, iar toi felul de inamici încep să-și facă apariția. În joc vor exista trei rase: umanoizii, Nue-Guyen, o rasă organică din spațiu și Entrodii. Fiecare are 25 de unități diferite. Misiunile vor fi destul de variate, constând în salvarea unităților, escortare, apărare sau atac. Fiind vorba despre un joc de strategie va trebui mai întâi să construim bazele, din care vom obține apoi și unitățile necesare pentru îndeplinirea misiunilor.



Toon Car - Akaei

Akaei a făcut primii pași pentru a intra într-un club destul de „select”, al producătorilor de jocuri de curse cu o grafică în stilul desenului animat și cu personaje ce ies în evidență prin capetele uriașe. Jocul ne va permite să alegem între 14 personaje de desene animate, printre care Sikh, mai mult prin aer decât pe pământ și un luptător de Sumo, și 10 automobile, fiecare cu caracteristici diferite. Vom concura pe o gamă variată de circuite trăznite: Morocco, Japan, Egypt, pe Lună sau pe Venus,



fiecare cu trambuline ciudate, energizante, capcane și arme de tot felul. Scopul va fi să câștigăm prin orice mijloace, chiar dacă va trebui să ne aruncăm oponenții în aer cu rachete ghidate sau să-i zburăm de pe traseu cu o manevră periculoasă. Avem de ales între modul single player, multiplayer, în LAN sau ne putem încerca șansele în Campionat (numai după ce am obținut licența necesară).

un Pentium 4 „Northwood”, fabricat în tehnologie de 0,13 microni.

Lucrul care nu a fost menționat de către oficiali a fost modul de răcire pe care acest procesor îl avea instalat, unitatea centrală nefiind vizibilă publicului prezent.

Punctul forte al acestui procesor este performanța foarte ridicată, raportată la un consum foarte redus de energie al acestuia. Spre final, a fost descrisă și tehnologia „Hyperthreading”, care reprezintă o nouă arhitectură ce permite instalarea a două sau mai multe procesoare pe un singur cip, acest lucru făcând posibile execuții în paralel ale aplicațiilor.

Sega pe mobil

Sega a anunțat un parteneriat cu **Synovial** pentru implementarea popularelor sale jocuri pe dispozitive handheld și pe următoarea generație de telefoane mobile (3G). Folosind toolkit-ul de dezvoltare de la **Synovial**, cunoscuta companie a creat *Virtual Game Gear* care este un emulator **Sega** pentru dispozitivele handheld. Deocamdată acesta a fost implementat doar pe dispozitivele PocketPC, iar în curând va fi disponibil și pentru dispozitivele Symbian OS. Inițial vor fi disponibile doar câteva jocuri printre care și versiunea originală a lui *Sonic the Hedgehog*, urmând ca în viitor numărul acestora să crească.

Rogue Spear și U.S. Army

Ubi Soft Entertainment a anunțat faptul că, în urma unei discuții purtate cu Departamentul American al Apărării, engine-ul celebrului shooter tactic, *Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear* a fost selecționat pentru crearea de simulări în scopuri militare.

Acestea vor fi folosite de către soldați cu scopul de a-și dezvolta capacitatea de decizie și acțiune în diferite situații. Vor fi folosite în special elementele de pregătire și planificare ale misiunilor, foarte tehnic implementate în versiunea originală a jocului.

VIA lansează chipset-ul KT266A

De curând oficialii de la VIA au anunțat „versiunea a II-a” a celebrului chipset KT266 ce a fost lansat sub denumirea VIA KT266A. Acest model este primul chipset de la VIA ce include tehnologia Performance Driven Design, ce are rol de a mări viteza memoriei și system bus-ului. KT266A suportă memorie DDR200/266, și îmbunătățește considerabil Front Side Bus-ul procesoarelor AMD Athlon și Duron ce rulează la 200/266MHz. Pe lângă toate acestea, performanța sistemelor dotate cu astfel de plăci de bază va crește cu aproximativ 20%. VIA Apollo KT266A, făcând parte din familia V-MAP (Via Modular Architecture Platform), garantează compatibilitatea cu o gamă foarte variată de tipuri de memorie DDR. Alte caracteristici ale acestui chipset ar mai fi și suportul pentru AGP 4X, ATA-100, memorie PC-133, dar suportă de asemenea și încă șase porturi USB și un bus LPC. Acest chipset suportă și cea de-a doua generație a tehnologiei PowerNow! dezvoltată de cei de la AMD.



Heli Heroes - Zuxxez

Zuxxez au anunțat un nou joc, *Heli Heroes*, un action în stilul arcade. Jocul va fi lansat atât pentru PC, cât și pentru Xbox și se află în lucru la Reality Pump Studios. Cum sugerează și numele, jucătorul se va urca la comenzile unui elicopter de luptă, tre-

buind să-și facă drum prin tot felul de trasee exotice ce se întind din Orientul Mijlociu până în Alaska. Vom avea de distrus o goază de unități inamice cu echipamentul și armamentul pe care îl are un elicopter în dotare. La fel ca și *World War III: Black Gold*,

Heli Heroes va folosi engine-ul pe care *Reality Pump* l-au avut în strategie în timp real *Earth 2150*. Nu știm în ce măsură acest joc se va impune pe piață, dar producătorii speră ca multiplayer-ul, modul cooperativ cu doi jucători și soundtrack-ul Dolby Digital 5.1 să creeze o imagine favorabilă și să atragă cumpărătorii.

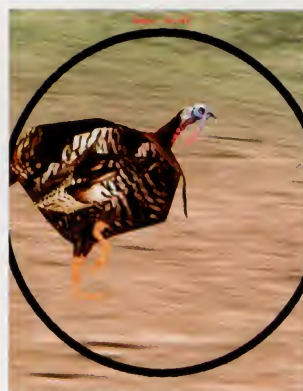


Deer Hunter 5: Tracking Trophies - Infogrames

Celebrul distribuitor Infogrames celebrează cea de-a 5 versiune a jocului de vânătoare *Deer Hunter*. Creat de către Sunstorm Interactive și Sylum Entertainment și cu denumirea completă *Deer Hunter 5: Tracking Trophies*, jocul vă oferă șansa să vânați căprioare, elani și urși griizzly în locații din Michigan până în Montana. Jocul este mult mai realist față de versiunile anterioare, oferind posibilitatea de a controla efectele de ceață, reflexiile diferitelor suprafețe și alte elemente ce țin de mediul de vânătoare. Multiplayerul este prezent și el cu posibilitatea de a vâna împreună sau de a concura în cadrul unui turneu, pentru care există șase locații distincte: Te-

xas, Michigan, Idaho, Montana, Columbia și Mexic. Adicional au fost introduse nu mai mult de 17 arme pentru vânatul sportiv incluzând arbalet, arme cu lunetă, arme albe, lunetele fiind la rândul lor de diferite tipuri. Echi-

pamentul strict necesar unei sesiuni de vânătoare va cuprinde ATV-uri, bărci, snowmobile, camioane și tot felul de dispozitive specifice genului de animal căutat (chiar și fluier). Grafica se anunță multumitoare, efectele pe măsură.



Unreal și A.I.

Iată că nici cinematografia nu a scăpat de influența *Unreal Tournament*. Steven Spielberg, gamer pasionat probabil, a cerut ajutorul engine-ului acestui celebru joc pentru a crea unele scene din viitorul său film *A.I.* Filmul este despre un copil robot care iubește ca un om, având un conținut impresionant de efecte speciale, engine-ul fiind folosit pentru a-l ajuta pe Steven Spielberg să vizualizeze mai bine poziționarea camerei în scenele din Rouge City (oraș fictiv din film). Celebrul regizor s-a declarat ulterior foarte mulțumit de rezultatele obținute. Noi vom vedea.

Take 2 doar 1,3 milioane USD

Take 2 a anunțat rezultatele financiare pentru ultimul trimestru, arătând o scădere a profitului de la 3,4 milioane de USD anul trecut la numai 1,3 milioane anul acesta. Vestea cea bună constă în faptul că vânzările au crescut de la 71,5 milioane la 84,5, ajutate în special de lansarea lui *Max Payne*. Acesta a urcat în clasamente pe primul loc, atât în Europa cât și în America, devenind cel mai bine vândut joc pe care l-au avut Take 2 până acum. Perspectivile sunt bune, mai ales că până de sărbători vor fi lansate și versiunile pentru PlayStation 2 și Xbox ale lui *Max Payne*. Alte jocuri pregătite de

Take 2 în acest an sunt *Smuggler's Run 2* și *Grand Theft Auto 3* pentru PlayStation 2, iar pentru PC s-ar putea să vină și *Duke Nukem Forever*.

NVIDIA lansează PowerMizer.

PowerMizer este o nouă tehnologie dezvoltată de cei de la NVIDIA, ce se adresează segmentului de laptop-uri. Această tehnologie permite utilizatorilor să extindă viața acumulatorilor laptopurilor prin managementul sistemelor integrate, atât hardware cât și software. PowerMizer activează caracteristici care sunt deja implementate în GeForce 2 pentru consumul redus de energie.

World of Warcraft - Blizzard

Deoarece trăim în era Internet, iată că celebrul producător **Blizzard** a anunțat continuarea epopeii *Warcraft* cu un nou capitol: *World of Warcraft*. Diferența majoră față de versiunile anterioare constă în faptul că acesta este un online RPG pe a cărui frontă scrie „haos orchestrat la o scală majoră”. Speranța celor de la **Blizzard** este că vor avea un succes deosebit datorat în primul rând poveștii atât de familiare și de gustate din celelalte trei versiuni. Jocul va combina o serie de elemente noi de genul unei orientări mai evidente spre partea combativă, o interfață mai ușoară și un format mai accesibil decât la celelalte jocuri caracteristice genului.

Deocamdată, **Blizzard** a dezvoltat doar trei dintre rasele jocului: oamezii, taurenii și orcii. Numărul acestora va crește însă nu prea mult deoarece producătorii nu țin seama de varietate, ci spre factorul „concentrated coolness”. Diferențele dintre rase vor fi substanțiale și bine definite, nu doar variații pe anumite teme. Jocul va fi în totalitate 3D cu posibilitatea de a varia perspectiva de la first la third-player. Partea combativă va fi în general axată pe luptele cu monștri, dar vor exista zone în care lupta dintre jucători va fi posibilă.

Jocul este doar la început, dar fiind vorba de **Blizzard** nu putem decât să sperăm la un MMORPG de calitate.



Intel lansează cele mai rapide procesoare Celeron

Intel a lansat pe piață ultimele sale modele de procesoare Celeron. „The Fastest Celeron”, pentru că așa au fost numite, se găsesc începând cu 950 MHz și terminând cu 1,1 GHz. La puțin timp după lansare, firme importante, producătoare de computere, cum ar fi: **Dell**, **Compaq** (mai nou **HP**), au început să scoată pe piață oferte de sisteme ce au deja incluse noile procesoare Celeron. De exem-



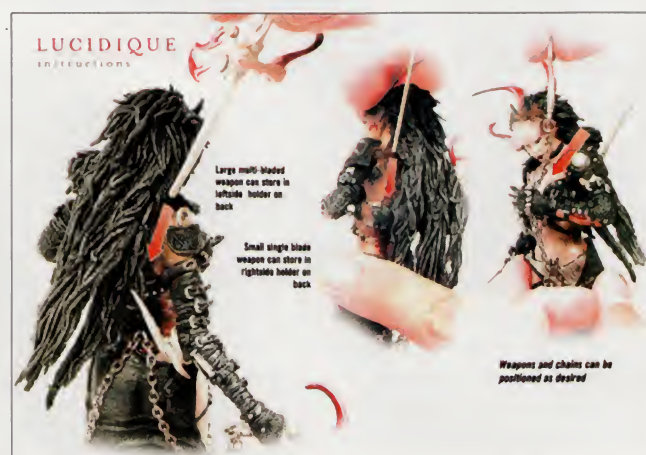
plu, firma **Gateway** oferă un sistem standard, dotat cu un procesor Celeron la 950 MHz, cu 128 MB RAM, un harddisk de 20 GB, unitate CD-RW și un monitor de 17 inch, pentru un preț de numai 799 de dolari. Noile procesoare rulează pe un front side bus tot de 100 MHz și sunt dotate cu 128 KB de cache level 2.

Clive Barker's Tortured Souls

Foarte probabil nu trebuie să vă amintesc de *Clive Barker's Undying*. Datorită succesului avut cu acest original joc, un cu totul alt tip de producători s-au gândit oare ce s-ar întâmpla dacă ar dezvolta un pic subiectul. E vorba de producătorii de jocuri. Aceștia au dezvoltat cu mult simț artistic o linie de jocuri care mai de care mai „sugestivă” și mai deformată cu scopul de a dezvolta probabil, imaginația micuților începători în ale horror-ului. Chiar dacă se precizează că acestea sunt destinate adulților, să fim serioși, sunt jocuri. Fiecare tip este dotat cu instrucțiuni specifice de asamblare sau dezasamblare, după gust, iar la cumpărare are inclus un capitol dintr-o nouă nu-

velă a lui Clive Barker, codesigner al produselor. Dacă doriți să vă deco-rați PC-ul și pereții, nici o problemă. Wallpaper-uri și tot felul de poze

sunt accesibile pe site-ul oficial, www.spawn.com. Tot ceea ce urmează se bazează pe răspunsul afirmativ la întrebarea: Sunteți adulți?



Ubi Soft la ECTS

Unul dintre marii distribuitori de jocuri, **Ubi Soft Entertainment**, a prezentat la European Computer Trade Show (ECTS) o lungă listă de jocuri pe cale de lansare. Astfel, **Ubi Soft Entertainment** s-a clasat printre cele mai importante firme de distribuție prezente acolo.

Prezentarea s-a axat pe jocurile care se preconizează că vor aduce cele mai mari profituri anul acesta.

Printre acestea se pot enumera: *Batman: Vengeance*, *Rayman Arena*, *Tom Clancy's Ghost Recon*, *Myst III: Exile*, *Pool of Radiance*, etc.

Titus obține Interplay

Titus, care a obținut nu cu mult timp în urmă pachetul majoritar de acțiuni la **Interplay**, a semnat un contract de distribuție cu **Vivendi Universal** pentru a se ocupa de jocurile pe care le deținea **Interplay** în USA. Un purtător de cuvânt al lui **Titus** a declarat că infrastructura deja existentă a lui **Vivendi** din Statele Unite va duce la economisirea a cel puțin 10 milioane de USD. Aceasta înseamnă sfârșitul lui **Interplay** ca distribuitor de jocuri, cu întregul staff de marketing și distribuție rămas fără loc de muncă. Ceea ce a mai rămas din **Interplay** la ora actuală se va concentra pe crearea efectivă a jocurilor.

Counter-Strike 1.3

Popularul mod de *Half-Life* a atins de curând versiunea 1.3. O serie de bug-uri sunt corectate de acesta. Au fost introduse și noi hărți, iar cele vechi au fost finisate, însă programatorul șef Gooseman nu s-a hotărât să introducă și orice noi de această dată.

Jucătorii vor putea auzi și comunicațiile radio dintre inamici dacă se vor afla în raza de acțiune a undelor sonore. Întreaga listă a schimbărilor și a bug-urilor care au fost reparate se poate găsi la adresa <http://www.counter-strike.net>.

EVE: The Second Genesis - CCP (imagini noi)

Site-ul oficial al *EVE: The Second Genesis* a fost reactualizat cu o serie de screenshot-uri și câteva dintre caracterele ce vor popula jocul. Până acum au fost disponibile doar imagini reprezentând caracteristicile engine-ului jocului. De acum încolo putem arunca o privire asupra personajelor prezente, chiar dacă nu se știe exact cum vor fi acestea implementate în producția finală. *EVE: The Second Genesis* este un joc multiplayer online space-combat, unde cel ce joacă va avea rolul unui căpitan de navă spațială și va lupta, va face comerț, va comunica și cu ceilalți jucători. Testele pentru versiunea beta ar trebui să înceapă spre sfârșitul acestui an. Lansarea oficială se presupune că va avea loc în primăvara lui 2002. Dacă doriți, încă vă mai puteți înscrie ca beta-testeri la adresa



<http://www.eve-online.com/beta/>. Jocul este creat de CCP, o companie fondată în 1997 cu scopul declarat de a crea jocuri online concentrate pe posibilitatea facilitării unei interacțiuni maxime între jucători.

Quake IV - Activision

Activision a anunțat în mod oficial că în urma unui acord semnat cu id Software, va fi distribuitorul lui *Quake IV*. Aceasta s-a întâmplat după ce id Software a anunțat parteneriatul său oficial cu Raven Software și după ce jocul a intrat în producție în studioul Raven, unde se și află în prezent. După cum probabil ați aflat, *Quake IV* va folosi engine-ul viitorului *Doom III*, aflat în producție la studioul id Software condus de John Carmack, cel care a lucrat și la crearea primului *Doom*. Deocamdată nu se știe cu exactitate care dintre cele două va fi lansat primul însă gurile rele tind să creadă că va fi vorba de *Doom*, deoarece *Quake* așteaptă încă definitivarea engine-ului, pe când la *Doom* se lucrează de mult. Bineînțeles, nu există nici screenshot-uri disponibile. Un singur artwork a fost oferit și reprezintă una dintre fețele sub care va apărea jucătorul. Cred că e de ajuns ca să pună andalina în mișcare, nu?



Ever Quest - Sony Online Entertainment (zonă nouă)

Probabil mulți dintre dumneavoastră știu despre celebrul online *Ever Quest* de la Sony Online Entertainment. O nouă zonă a fost adăugată, numită Stonebrunt Mountains, prefigurând o mare varietate de locații accesibile explorării. Adicional, aria mai conține o serie de noi quest-uri destinate jucătorilor de nivel mediu. Stonebrunt Mountain este localizată pe continentul Odus și

conține atât zone de deal cât și muntoase. Punctul nevralgic al hărții îl reprezintă enormul Mount Klaw, așezământul satului Kejeka. Această zonă este a cincea din serie, fiecare adăugată periodic și care au fost: Temple of Solusek Ro, Paineel, the Hole, și The Warrens. Expansion pack-urile au adus și ele, la rândul lor, locații noi. Pentru cei care nu știu despre *EverQuest*, acesta este un MMORPG situat într-o lume fantastică medievală. Pentru a-l putea juca, doritorii trebuie să plătească o taxă de acces pe severele respective.



Serious Sam revine

Este timpul să devenim Serious din nou. Croteam, studioul de producție croat care a realizat *Serious Sam*, a anunțat că lucrează la o continuare a acestuia.

lata ce promit aceștia: noi locații, noi monștri, arme nemaivăzute, efecte speciale fenomenale și un upgrade la engine-ul folosit în primul joc.

De asemenea se va lucra la gameplay pentru a face jocul atractiv unei game variate de jucători, fără să se renunțe la densitatea mare de monștri pe metru pătrat.

Spiderman gold

Versiunea pentru PC a lui *Spiderman* este gold. Jocul a fost mai întâi lansat pentru PlayStation și s-a bucurat de un real succes printre posesorii de console.

Jocul este creat de Activision. Jucătorul se va putea urca, agăța și pluti printre uriașele medii 3D ale înălțimilor și subsolurilor Manhattan-ului. Pentru a aduce justiția într-un oraș plin de personaje malefice, *Spiderman* va folosi tot felul de tehnici de prindere, aruncare și înlănțuirea cu... pânza. Lansarea jocului a avut loc în septembrie.

ATI și INTEL luptă pentru IEEE 1394

ATI Technologies și Intel au anunțat sprijinul pentru tehnologia IEEE 1394. Acesta este un nou standard pentru device-uri multimedia. Standardul 1394, cunoscut nouă și sub denumirea FireWire sau i.LINK, devine din ce în ce mai cunoscut și acceptat de cât mai mulți producători de componente. Tehnologia FireWire reprezintă o nouă metodă de conectare a unităților interne dar în special cele externe, cum ar fi camere video digitale, harddisk-uri, unități CD-RW etc. ATI a specificat faptul că placa video ATI All-in-Wonder Radeon 8500DV este dotată cu astfel de conectori.

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 250.000 lei
☐ 12 luni, la prețul de 420.000 lei

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit lei în data de
 cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr.

☐ Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

LEVEL

10/01

talon de comandă

Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonati** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate.
 (068/415158, 418728)

Nu expediem reviste ramburs!

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Drive NOU	60.000 lei/buc.		
CHIP nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		
LEVEL nr. 4-12/2000	20.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

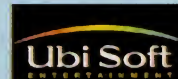
Am plătit lei în data de cu ☐ **mandatul poștal** nr.

talon de comandă

10/01



Tombola **LEVEL** și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu o colecție de jocuri de casino „Vegas Games 200”.

Care este numele personajului principal din Dragon Riders:Chronicles of Pern?

a) V'kai b) D'kor c) S'bor

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1

10/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Zoo Tycoon

Ti-am zis să nu mai lași pisica în casă.
Ahhhhh! Ce coamă are mâța asta!?!

Tocmai mă plângeam eu că nu mai am plăcerea de a juca un tycoon și iată că luna aceasta m-am trezit deja cu două astfel de jocuri. V-am scris deja despre *Capitulum II*, iar acum am plăcerea de a vă mai prezenta un joc al genului, intitulat cât se poate de banal: *Zoo Tycoon*.

După ce am construit stațiuni de schi, cluburi de golf, conșorții feroviare ne vom apuca acum să construim un parc Zoo, cu toate facilitățile necesare. *Zoo Tycoon* se dorește a fi o experiență inedită, diferită de cea oferită de tycoon-urile apărute până acum. Elementul care o să-i ajute pe producători să-și atingă acest obiectiv îl reprezintă nici mai mult nici mai puțin decât animalele.

Safari sau arctic?

Dacă este să gândim logic, așa ar și trebui să se întâmple. Aduceți-vă aminte câte

probleme aveam numai cu trenurile din *Transport Tycoon* și care vorba ceea erau doar obiecte. Animalele din *Zoo Tycoon* vor avea personalitate și vor acționa în conformitate cu aceasta. În funcție de modul în care le vei trata și mai ales în funcție de condițiile de cazare, animalele își vor exprima mulțumirea sau își vor arăta fața sălbatică.

Grădina Zoologică va putea adăposti animale din toate colțurile planetei și tocmai din această cauză apar și multe probleme. Fiecare specie în parte are necesitățile sale de hrană, adăpost, temperatură și așa mai departe. Dacă reușești să le menții pe toate la cote acceptabile, rezidenții Parcului Zoo vor fi fericiți, se vor comporta așa cum ar face-o și în mediul lor natural, iar acest lucru va aduce zămbete pe fața sutelor și miilor de vizitatori. Doar nu o să avei impresia că veji și tot ce trebuie să faci pentru fiecare animal în parte așa din senin. Înainte de a achiziționa vreo specie nouă

de viețuitoare este indicat să le studiezi foarte bine pentru a le înțelege comportamentul și pentru a vă familiariza cu habitatul său. Următorul pas este să amenajați zona în care vor locui și care, preferabil, să fie cât mai apropiată de mediul natural al speciei respective. Și vei avea multe de plănuț și de studiat, fiindcă în *Zoo Tycoon* vor trăi peste 40 de specii de animale dintre cele mai exotice și mai pretențioase, de la elefanții Indiei, la gheparzii savanelor și urși arctici, de la pinguinii Antarcticii la babuinii africani și pumele americane. Având o varietate așa de mare de animale n-ar fi rău să luai în considerare să construiești oripii separate pentru fiecare zonă geografică în parte. Și nici așa nu ai scăpat definitiv de probleme, fiindcă, nu știu dacă v-ați dat seama, dar nu este deloc recomandat să așezi prea aproape un prădător de pradă sa. Nu se știe niciodată cum va reacționa.

Atracții vii

Având în vedere că obiectul de lucru s-a modificat un pic, trecând de la obișnuitele mărfuri la animale vii s-ar putea ca unii dintre voi să întâmpine dificultăți în a se adapta noului mod de joc. Nu trebuie să vă faceți griji, în primul



Îngrijitorii de toate zilele...



Când pui prădător și pradă unul lângă altul.



Hai că merge o salcie în Antarctica

rând, deoarece interfața s-a păstrat la fel de simplă pe cum ne-au obișnuit tycoon-urile de lungul timpului. Și în al doilea rând prezența unui tutorial bine pus la punct care o să vă învețe tot ce trebuie pentru a putea construi un parc îmbietor. Odată parcurs tutorialul, veți fi pregătiți să încercați unul dintre cele două moduri de joc pe care *Zoo Tycoon* vi le pune la dispoziție.



Un lac plin de nuferi... ce romantic!

Primul mod este cel clasic în care, după ce vați definit niste parametri, veți începe să vă construiți un parc Zoo după cum vă taie capul. Iar cel de-al doilea este constituit dintr-o serie de misiuni, 13 la număr, care vă vor pune în

fața unor încercări dintre cele mai excitante. Din fericire, *Zoo Tycoon* este unul dintre acele jocuri care vă va lăsa imaginația să zburde, cele 40 de specii de animale despre care am amintit deja, precum și cele peste 200 de obiecte și materiale cu care să construiți țărcurile expoziționale fiind mai mult decât suficiente.

De altfel nu numai animalele trebuie să fie mulțumite, ci și vizitatorii. Fiindcă la urma urmelor ați construit un parc pentru aceștia să aibă unde să-și cheltuiască banii de vacanță.

Pe lângă exponatele vii pe care le hrănesc cu plăcere și le fotografiază, turiștii vor aprecia și tot felul de alte artificii care să le facă sejurul mai plăcut (chioșcuri de hot-dog, alei, bănci, lacuri etc.). Și dacă poți să le oferi toate acestea, atunci vor reveni cu plăcere și altă dată, iar cuferele tale se vor umple încet și sigur.

Toți banii astfel obținuți se vor duce aproape la fel de repede pe cât au fost câștigați. Orice construcție costă, întreținerea animalelor costă, îngrijitorii trebuie plătiți și pe deasupra și studiile naturiste fără de care nu puteți aduce specii noi în parc vor necesita și ele fonduri.

Că tot am amintit de îngrijitori, aceștia vor fi ajutoarele tale cele mai apreciate, ele cură-



Aici șade bătrânul Kaa, agățat de o liană.

țând țărcurile animalelor și ocupându-se de hrana și sănătatea acestora. Poți lăsa îngrijitorii să se ocupe de animale după capul lor sau îi poți ajuta să se specializeze pe anumite specii sau zone geografice lucru ce le va crește substanțial abilitățile de lucru cu animalele vizate.

Nu obișnuiesc să mă entuziasmez prea tare, mai ales atunci când e vorba de prezentarea unor jocuri încă neapărute pe piață, însă după cum spuneam în debutul articolului a trecut multă vreme de când nu am mai jucat ceva bun în acest domeniu. Iar *Zoo Tycoon* a reușit să-mi capteze atenția și sper să nu mă dezamăgească, nici pe mine și nici pe voi.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Zoo Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Blue Fang Games
Distribuitor	Microsoft
Procesor	PII 233 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2001



Dai de premii, dai de clienți, dai de bani...



Cu cât mai natural e țărcul, cu atât mai bine se vor simți locatarii.



„Expansion pack”-uirea continuă

În virtutea inerției dar și că e la modă, Red Storm Entertainment, recent achiziționată de Ubi Soft, și-a propus și a realizat un nou titlu: *Black Thorn*. Acesta este, în esență, un add-on pentru *Rainbow Six: Rogue Spear*, engine-ul fiind același.

În urmă cu trei ani Red Storm Entertainment a apărut de nicăieri și a aruncat pe piață *Rainbow Six*. În scurt timp a ajuns să candideze pentru cel mai bun shooter al anului, unii chiar lansându-se neglijent în declarații de genul: cel mai bun făcut vreodată (!?). Tot acest entuziasm, cu timpul, l-a stimulat rău de tot pe producători și rezultatul a fost *Rogue Spear*. Acesta a adus câteva lucruri noi, printre care o grafică mult mai bună, un AI mai pișcăcios, faptul că te poți uita după colț (deosebit de important, chiar esențial). Totuși, bug-uri existau și acolo: teroriștii fugeau și la un moment dat se opreau încremeniți (probabil li se termina AI-ul), devenind astfel

ființe ușoare; coechipierii tăi uitau uneori să te ajute sau nu acționau la comenzi și ajungeai „dincolo”, precum și... altele. Și cum întotdeauna există loc de mai bine (dar și de mai rău), ce s-ar întâmpla dacă s-ar și face mai bine. Probabil ar fi o minune. Rar se întâmplă așa. De obicei se câștigă pe o parte și se pierde pe alta. Dar omul, cât trăiește, speră, și când moare, speră alții pentru el.

Black Thorn?

În paralel cu ceea ce spuneam mai devreme, iată că după încă alte două add-on-uri, respectiv *Urban Operations* și *Covert Ops*, se încearcă o reeditare a succesului avut anterior cu *Rainbow Six*. Dacă ați jucat *Rogue Spear*, în principiu vă veți descurca și în *Black Thorn*. Modul de joc este același, fiind vorba, de fapt, de un „stand-alone mission pack” care rulează



Oare ăștia au aici toaletă?

pe engine-ul de *Rogue Spear*. Ca și noutăți aduce 10 misiuni single-player, toate cu povestea lor (suficient de lungă, de altfel). La prima vedere, misiunile sunt destul de asemănătoare cu cele din *Rainbow Six* dar, conform declarațiilor producătorilor, adevăratul lor farmec îl reprezintă originalitatea. Da, sunt misiuni-copii ale unor evenimente reale.

Jocul va include șase hărți multiplayer, din care am văzut cinci. Zvonurile spun ceva despre o pagodă, o clădire de birouri, un depozit de petrol din Alaska, o tabără ascunsă (de teroriști) și o stradă (?). În modul multiplayer a apărut o noutate: modul „Lone Wolf” (Țapăn, ha...). Ce-i cu adevărat fain e că, dacă-l omori pe lupu` ăsta, te faci tu lup și jocul o ia de la capăt. Și atunci să vezi! Îți poți alege orice tip de armă vrei. Ceilalți au un amărât de pistol! Și deosebit de important: ești singur contra tuturor.

Black Thorn!!!

În principiu, după succesul fantastic pe care l-a avut echipa asta antitero în eradicarea teroriștilor turbulenți și fără simț civic, toată Comunitatea Europeană a dat pe spate. Și acolo a rămas. „Curcubeu Șase” ăștia au ajuns atât de importanți încât comunitatea mai sus amintită nu s-a mai putut lipsi de ei nici în ruptul capului.



Hai mă, că a venit autobuzu'



Șefu, se vede ceva ?



Să-i mai trag una, să nu-i mai trag una...



Oare..., mai trăiesc ?

A ajuns dependentă de ei ca de somn, fiind declarată public principala forță secretă de apărare a cetățeanului de rând împotriva teroristului de meserie. Până aici toate bune și *Rainbow Six*. De aici înainte rămân doar *Rogue Spear* și morții din tabăra adversă. După câteva misiuni normale, ca de exemplu ostatici la Muzeul Metropolitan de Artă și deturnare de avion, apare adevăratul motiv al situației de criză (mă rog, una de pe-acolo). Acesta este foarte simplu: două „mici” organizații deosebit de teroriste, de fapt cele mai teroriste – Mafia Rusească și Asociația (non-guvernamentală, non-profit) Teroriștilor (profesioniști) din Orientul Mijlociu – își cam combinaseră acțiunile în a crea o lume mai bună pentru ei.

Și atunci cei „Șase Curcubeii” s-au enervat rău de tot și au salvat lumea în ultima clipă (îre-când printr-o grămadă de misiuni). Bineînțeles, zeii au fost mulțumiți. În înțelepciunea lor nemărginită au mai educat unul, doi teroriști pe aici, pe acolo, că e păcat de jocul ăsta să aibă numai atâtea părți.

Continuare „Black Thorn?”

Acum nu-ți rămâne decât să te dai drept salvator, adică antiterorist. Pentru asta ai la dispoziție un întreg set de arme noi (vreo zece), specialiști ochitori pentru activitatea „long distance” și un număr de vreo 400 de modele de gestică și reacție. Armele noi promise se vor încadra probabil în următoarea listă: 3 pistoale, 3 arme semiautomate, 4 arme de asalt, 2 arme pentru trăgătorul de elită și o armă automată.

Cu adevărat minunat este că toate aceste arme sunt înălțător de nerăbdătoare să-și încălzească țeștile pe spatele celor ce reprezintă vânat în grandiosul joc al celor ce gândesc: „Mai bine mort decât terorist”, dar și invers. Producătorii spun că acum teroriștii vor reacționa mult mai real. Vom auzi respirația sacadată a coechipierilor aflați prea aproape (bine că n-o putem mirosi), pe timp de iarnă fiind chiar vizibilă. Dat fi-

ind faptul că bocancii militărești vor lăsa urme pe zăpadă, o să ne putem găsi echipa mult mai ușor în situații nefericite. Dacă vreți să vă dați mari, puteți înregistra și trimite filmul cu acțiunea voastră cea mai adevărată la prieteni, cunoștințe, S.R.I., U.S. Army etc. Rănile, cantitatea de sânge, urletele de factură tipic teroristă, imposibilitatea de a lăsa un terorist în viață dau acestui vechi, dar înnoit joc un farmec de nedescris (il puteți descrie voi dacă vreți). Nimic nu se compară cu un terorist care se sufocă după ce l-ai nimerit în gât cu figura perplexă a unui ostatic după ce l-ai nimerit din greșeală, cu modul „american movie” în care teroriștii se scurg pe podea în focul agoniei (și ex-tazului privitorului).

Dar cum fiecare își alege viața, nu vă recomand nici un pic de milă. Nimeni nu ă forțat să vă devină adversari. Asta e... Acum, ca o mică paranteză, ar trebui să vă spun că **Red Storm Entertainment** a anunțat lansarea oficială a jocului pe data de 1 octombrie 2001. Fiind foarte riguroși în respectarea termenelor, să vă luați orice speranță că vor întârzia. Foarte probabil acest lucru nu se va întâmpla.

Stare de spirit

Da... munca în echipă. Ce poate fi mai înălțător pe lumea asta decât să știi că ai salvat viața colegului tău de luptă. Unii ar spune că e mult mai emoționant la festivitatea de decorare postmortem. După cantitatea de lacrimi, cu si-



Îmi acordați onoarea acestui dans ?



Îmi pare rău. Sunt în timpul serviciului.

guranță. Dar dacă ne gândim la avantajele pe care o astfel de acțiune uneori sinucigașă le aduce, veti observa că merită. O să vă livrez un exemplu: un polițist american salvează viața unui alt polițist american. Rezultat: polițistul salvator va deveni preferatul publicului polițienesc și, ca recompensă, i se va acorda o reducere masivă, la fel de polițienească, la cafea și gogoși. Hmm... gogoși. Ar merge și o plăcintă cu mere. Poate o iahnie (SFX and nose filter included).

E greu. Nu știu. Poate... dar oricum să știți că merită. E o viață. O viață de câine flămând. Plouă. „Nu aici, afară”. „Cum adică?” „De ce?” „Nu contează”, mă acompanie mâna dreaptă într-o mișcare descendentă. Vorbesc singur. Îmi curge saliva. De ce? A, gogoșa. Îmi rod o unghie. Mi-o rod și pe cealaltă. Daaa, unghiile astea...

Locke

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Black Thorn
Gen:	FPS
Producător:	Red Storm Entertainment
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 266 MHz
Memorie:	32 MB RAM
Accelerare 3D:	DA
Multiplayer:	DA
Data apariției:	octombrie 2001



Magnații internaționali își dau mâna la Ubi Soft

A trecut ceva vreme, chiar prea multă după părerea mea, de când nu am mai avut ocazia să joc un simulator economic bun. *Transport Tycoon* este în continuare preferatul meu în acest domeniu, iar acest lucru spune multe. Pe la mijlocul anilor '90, o companie destul de tare la acea vreme, *Interactive Magic* lansase un joc micuț realizat de un tânăr ambițios ce a avut mai mult succes de cât s-a așteptat oricine. *Capitalism* încerca să simuleze cât mai bine și mai aproape de realitate mecanismele economice care ghidează lumea mega-corporațiilor internaționale. Și într-o oarecare măsură putem spune că a reușit.

Timpul a trecut, iar acum suntem aproape de lansarea celui de-al doilea joc al seriei, *Capitalism II*. Creat de același ambițios, ceva mai vârstnic acum și sub aripa ocrotitoare a *Enlight Software* și *Ubi Soft*, jocul se îndreaptă încet

și sigur către îndeplinirea așteptărilor publicului amator de senzații tari la cârma unui concern.

Economia...

Societatea capitalistă este un ocean plin de rechini, în care cel mai mare și mai puternic îl înghite pe cel mai mic fără nici o umbră de îndoială sau vreo musturare de conștiință. Este locul în care domnește încă legea junglei, cel puternic tronează despot. *Capitalism II* este un simulator al acestei societăți și încearcă să ne aducă un pic din savoirea și sălbăticia ei.

Practic, cum se întâmplă odată, primești o sumă de bani, obscură, cu care va trebui să pornești și să dezvolti o afacere într-un oraș, urmând ca în timp să te extinzi și pe alte meridiane. Jocul se ocupă de toate aspectele unei mici afaceri (sau ale unei megafaceri în cazul



Supermarket în stil occidental.

în care ajungi până la acel nivel), trecând prin toate fazele, de la recoltarea materiilor prime (miniere sau agricole), prin prelucrarea lor și apoi vânzarea produsului finit. Spre deosebire de alte simulatoare ale genului, nu trebuie să deții sau să construiești tot acest lanț economic. Te poți descurca foarte bine și ocupând doar poziția de verigă, cât mai importantă. Poți să câștigi bani frumoși și numai deschizând un lanț de supermarket-uri în cazul în care producția de mâncare din zonă sau importurile sunt suficiente pentru a te aproviziona. Sau poți foarte bine să te descurci deschizând câteva oțelării, al căror produs să-l vinzi apoi fabricilor oponeților. Rivalii în afaceri pot deveni parteneri foarte buni, de altfel scopul jocului nici nu este să elimini concurența (ceea ce nu înseamnă că nu o poți face dacă te ține strategia).

Fiecare oraș are propriile resurse și necesități, nefiind rare ocaziile în care se vor face importuri între sucursalele tale pentru a putea face rost de toate materialele necesare procesului productiv. Pe lângă acestea, orașele au o serie de porturi comerciale sau industriale care pot aproviziona en-gros cu diverse materii prime (cele industriale) sau produse finite (cele comerciale) afaceriștii din oraș.

Din păcate, *Capitalism II* îți cam forțează un pic traseul, mai ales în faza primară a afacerii. Suma mică de bani deținută ca și tipul de resurse din orașul de început te vor obliga să-ți începi aventura antreprenorială cu ceea ce noi numim cu fală „chioșcăraie”. Dacă vrei să te



OK. Cine mi-a ascuns magazinul?



Hei, sunt aici jos!!! Cum de nu mă vedeți?



Ghidul micului întreprinzător.

lansezi de exemplu în producția de blugi de exemplu, îți va fi greu, nu pentru că nu s-ar vinde, ci pentru că nu prea ai posibilitatea să obții materiile prime necesare (nici din producție internă, nici din import). Acest lucru este valabil pentru aproape orice produs complex ce necesită mai multe semifabricate pentru a fi obținut. Și uite așa te trezești, atât tu, cât și oponenții (fie ei virtuali sau umani) că începi prin a-ți deschide o mică prăvălie în care să vinzi tot felul de nimicuri, abia după ce ai strâns o sumă frumusească să ai șansa de a produce ceva mai complex. Nici chiar când ai banii necesari nu e sigur că poți produce ceva, așa cum mi s-a întâmplat mie când am vrut să construiesc computere și m-am trezit că nu aveam de unde să fac rost de... siliciu.

... și hârțogăraia aferentă

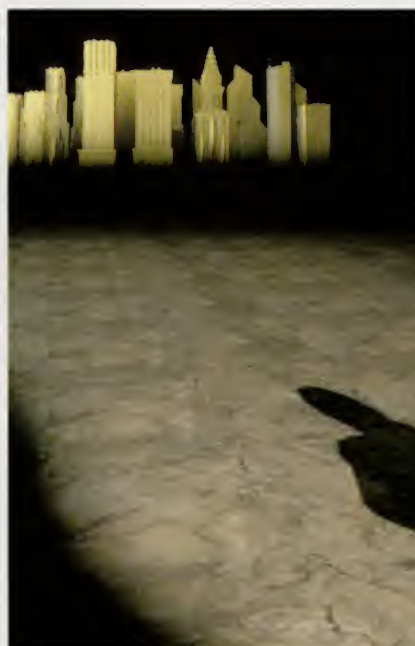
Producția și vânzarea nu sunt singurele aspecte ale unei afaceri. Pe lângă acestea au loc o mulțime de alte activități, dintre care jocul ne-a salvat cel puțin de contabilitate care e ținută automat. În schimb, campaniile de promovare a produselor (individuale sau pe brand), acțiunile de bursă și multe astfel de mărunțșuri sunt toate aduse în atenția noastră. Norocul nostru constă în faptul că, deși în timp real, *Capitalism II* are și posibilitatea de a stopa curgerea timpului suficient cât să analizăm situația și să luăm deciziile potrivite. Deși e un simulator pur economic, cercetarea tehnologică este și ea prezentă ceea ce n-ar trebui să surprindă



Vă povesteam de prăvălia mea, ne?

pe nimeni. Se știe că orice concern care se respectă are cel puțin un departament de R&D (Research & Development). Aceste laboratoare te vor ajuta să mărești calitatea produselor tale, fapt ce se va reflecta atât în vânzările produselor obținute cu noile tehnologii cât și în imaginea generală a firmei. Cel mai important element va fi însă cu siguranță acel mic ghid al producătorului îngropat undeva printre opțiunile de informații. Cu ajutorul lui veți putea localiza rapid ingredientele necesare pentru a obține un anumit produs sau veți putea afla ce să faceți cu un semifabricat achiziționat. Consultarea lui în prealabil vă va putea decide și viitorul în afaceri, deoarece în funcție de resursele disponibile în oraș veți ști de ce să vă apucați.

Capitalism II este un joc extrem de atractiv fiind suficient de ușor de manevrat pentru a atrage și pe cei novici într-un asemenea gen, dar și suficient de complex pentru a-i menține interesați și pe veteranii genului. Cu toate că economia simulată este un pic cam idealistă, foarte rar apar evenimente neprevăzute; și



În sprijinul fermierilor.



Ofer și garanție.

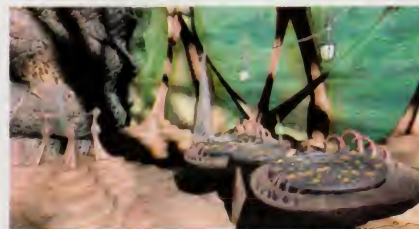
dacă faci totul ca la carte, succesul este asigurat. Versiunea primită și testată de noi era doar un beta, cu toate acestea, având în vedere data de lansare destul de apropiată nu cred să mai intervină schimbări drastice. În orice caz, dacă aceste modificări vor apărea, cu siguranță vi le voi prezenta în review-ul ce va fi scris probabil foarte curând.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu:	Capitalism II
Gen:	simulator economic
Producător:	Enlight Software
Distribuitor:	Ubisoft Entertainment
Procesor:	PII 300 MHz
Memorie:	64 MB RAM
Accelerare 3D:	minim 2MB
Data apariției:	octombrie 2001



Die, Dali, die!!!

Pentru cei care nu știu, cam așa arată
Myst... Schizm

Ceva cu vrejul de fasole...

De când cu Myst III...

Jocurile cu grafică prerenderizată au pierdut mult teren de când cu accelerarea 3D, cu NVIDIA și al său GeForce. Totuși, există o categorie de fani care pur și simplu vor cu tot dinadinsul să joace ceva care nu necesită neapărat cea mai nouă și mai scumpă placă video. Ei sunt cei care visează la epoca jocurilor „bune”, cu fundaluri pre-desenate și statice, dar care ofereau totuși o senzație de imersiune cu totul aparte.

Seria *Myst* stă drept cea mai puternică dovadă: după ce primele două jocuri s-au vândut, după unele studii, în nu mai puțin de 9,5 milioane de exemplare, *Myst III* vine și el ca o furie și încearcă să măture piața și să obțină un loc într-o industrie saturată de jocuri accelerate. Până una alta, iată că și o firmă foarte puțin

cunoscută, *Detalion* (producător), alături de o altă firmă, tot atât de puțin cunoscută (excepție făcând poate doar Polonia) - *L.K. Avalon*, au hotărât să încerce piața cu degetul și se pregătesc să lanseze un joc cu grafică pre-făcută.

Ce mai povestel

Și uite-așa ajungem în 2083, când, în urmă cu zece luni, primii oameni au ajuns pe Argilus, o planetă îndepărtată. Acolo au fondat orașe, chiar metropole, au construit instalații industriale.

Acum toate sunt părăsite. Ușile au fost lăsate deschise. Masa începută n-a mai fost terminată. Apa mai curge la baie. Totul funcționează încă, dar nu mai există nici o persoană

pe Argilus. Producătorii spun că sentimentul pe care îl oferă jocul în aceste condiții este asemănător celui pe care trebuie să-l fi simțit cei care au descoperit nava *Mary Celeste*, părăsită, abandonată și lipsită de echipaj.

Pe lângă orașe și instalații industriale, au fost constituite și baze de cercetare. Acum o navă de transport, pe numele ei *Angel*, este trimisă pentru a cerceta starea acestor baze. Cum nici una nu răspunde, se pare că și echipele de știință au dispărut. În liniștea cam apăsătoare care s-a lăsat, mai apare o problemă: sistemele de pe navă încep să pice ca muștele lovite de plici și, ca un adevărat căpitan de navă... te repezi să o abandonezi când o ia la vale. De aici, problema trebuie să o rezolve jucătorul.



Formă... cu fond



Anul nou chinezesc?



Cu siguranță, inspirație maritimă...



...fără apă, fără sare

Schizm: Mysterious Journey este deci un adventure 3D, la persoana I, cu o poveste non-violentă (spre marea bucurie a părinților disperați de efectele pe care le au jocurile asupra comportamentului și eticii copiilor lor) și cu un gameplay non-liniar, care pare-se că permite jucătorului să aleagă ordinea în care să rezolve puzzle-urile. Marele atu pe care producătorii încearcă să-l scoată în evidență este cooperarea cu Terry Downling, scriitor science-fiction australian care a primit o căruță de premii literare.

Grafica promite destul de puține inovații comparativ cu seria *Myst*. În primul rând, deși formele și culorile sunt vii și pline de imaginație,

totul este static, tocmai pentru că grafica este pre-renderizată.

Unde-s doi...

Dacă vă mai aduceți aminte de *Watchmaker*, spuneam că în jocul celor de la *Trecision* pot fi controlate două personaje aproape simultan. La fel, *Schizm* oferă și el această opțiune care, spun producătorii, îl eliberează pe jucător din chingile liniarității. Ambii protagoniști pot rezolva independent puzzle-uri, dar uneori este nevoie să-și dea mâna întru rezolvarea unor situații problematice (știți voi... ea apasă un buton, el împinge un perete etc.)

Oricum, o planetă precum Argilus pare un loc ideal pentru mister: orașe plutitoare, galerii subterane, orașe industriale abandonate și nave maritime organice.

Toate vor fi reprezentate 3D, fotorealiste și la o rezoluție de 640x360, în high-color. Engine-ul grafic folosit poartă numele de V-Cruise și permite navigarea lină și rapidă între locații, pe lângă posibilitatea de a roti imaginea cu 360 de grade. Navigația este controlată complet cu ajutorul mouse-ului.

Se pare, deci, că *Schizm: Mysterious Journey* diferă radical de *Myst* doar în ceea ce privește povestea, pentru că grafica și prezența personajelor filmate ne fac să credem că avem de-a face doar cu o clonă, o palidă imitație.

În fine, privind imaginile, pasionații de acest gen de quest ar putea să simtă mici fiori trecând alene pe coloane vertebrale, dar cam atât. Personal, prefer quest-urile „real-time”, pentru că nu am o senzație atât de mare de artificialitate ca în cele cu grafică prerenderizată.

Ca un ultim și mare atu al jocului, producătorii lui *Schizm: Mysterious Journey* se laudă cu un sistem de sonorizare hi-fi, treide, care, în cazul în care sunteți fericiți posesori de sateliți (de telecomunicații), vă va face să simțiți și sonor ambientul dinamic (?) al jocului. Whatever...



Schizm: Of Steamwork and Magick Obscura



Welcome to our harbour. Have a nice and pleasant Schizm.

Întru mântuire

Totuși, să nu faultez jocul polonez înainte de a-l fi văzut. Deși, vă spuneam, nu sunt un mare fan al genului (deși a fost o vreme în care mă uitam cu prea mult jind la pozele din *Myst*), totuși *Schizm* va putea avea succes dacă producătorii reușesc să îl realizeze, știți voi, the cool way (indiferent dacă e vorba de versiunea CD-ROM sau cea DVD-ROM). Până atunci, mă întorc cu drag la *Prince Dizzy* și engine-ul lui în timp real (sau poate m-am dus prea departe...)

Mike



Metalorganic

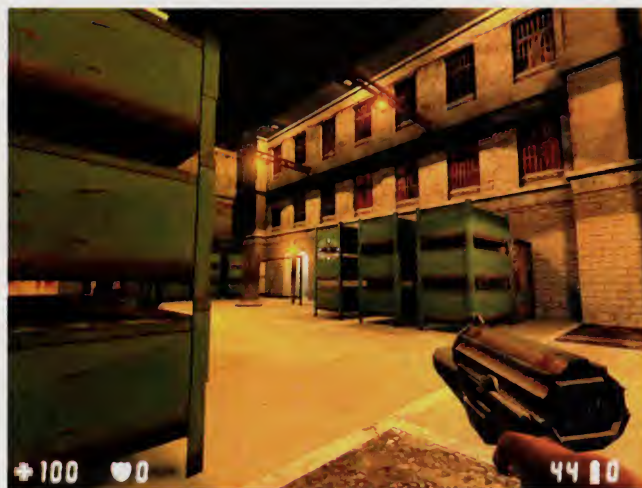


Atenție... se creează atmosferă



Săli goale, plase, felinare, tronuri părăsite=atmosferă

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Schizm: Mysterious Journey
Gen	Adventure
Producător	Detalion
Distribuitor	L.K. Avalon
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2001



Un amurg cam gălbui. Becul e de vină.

Chaser

Ațiune ca-n filme pe Marte

Nu știu dacă ați auzit de **Cauldron**, o firmă producătoare de jocuri din Bratislava, dar fără îndoială ați auzit de ultimul produs al acestora – *Battle Isle: The Andosia War*, o continuare a seriei *Battle Isle*. În timp ce lucrau la această strategie (care, între noi fie zis, nu le-a ieșit deloc rău), programatorii de la **Cauldron** dezvoltau și un nou engine. Este vorba despre **ClockNT**, un engine care permite personajelor să se miște într-un mediu real și să folosească arme cât mai apropiate de cele reale.

Acest engine va fi folosit în următorul proiect al companiei: *Chaser*. Orientându-se probabil după tendințele pieței (vezi mulțimea de FPS care se află în lucru în acest moment și cele care au apărut deja), **Cauldron** s-a îndreptat spre un first person shooter care promite destul de mult în acest moment. Dar să vedem despre ce este vorba...

Viața de după...

Nu știu exact de după ce (probabil după ce FC Brașov câștigă Liga Campionilor sau România devine cea mai mare putere mondială), dar există în fiecare scenariu de joc un moment de cotitură al omenirii, o linie peste care trecem și lucrurile încep să ia o întorsătură periculoasă. La fel se întâmplă și în *Chaser*. Pe Pământ viața mai este posibilă, însă nu este deloc ușoară (un element nu atât de futurist pe cât s-ar dori). În marile orașe s-a împânzit sărăcia ca o ciumă, iar suburbiile sunt controlate de puternice bande „de cartier” (oare de ce oi fi având o senzație de deja vu?). Rivalitățile dintre cartiere duc la sângeroase lupte pentru supremația în zonă. E ușor de închipuit cum se vor prezenta lucrurile în acele vremuri: un fel de ghetouri mult mai tehnologizate decât în prezent vor fi locul de naștere al tuturor problemelor, dar tot

aici se vor găsi și soluțiile lor. Cu toate acestea, omenirea a realizat un pas uriaș cu 44 de ani în urmă. Este un vis al omenirii la care se lucrează și astăzi. Prima colonie pe Marte tocmai a fost înființată și se pare că aici s-a mutat toată „lumea bună” de pe Pământ. Vilele din cartierele selecte ale bogătașilor nu valorează nici cât o mansardă de pe Marte. Are loc o migrație a aristocrației spre această planetă, care devine un fel de paradis regăsit (dacă stai să te gândești la condițiile pe care ți le oferă Marte, un deșert imens cu temperaturi insuportabile pentru ființa umană, afirmația de mai sus devine un pic cam exagerată, dar ce nu poate face viitorul?).

Fugăritul

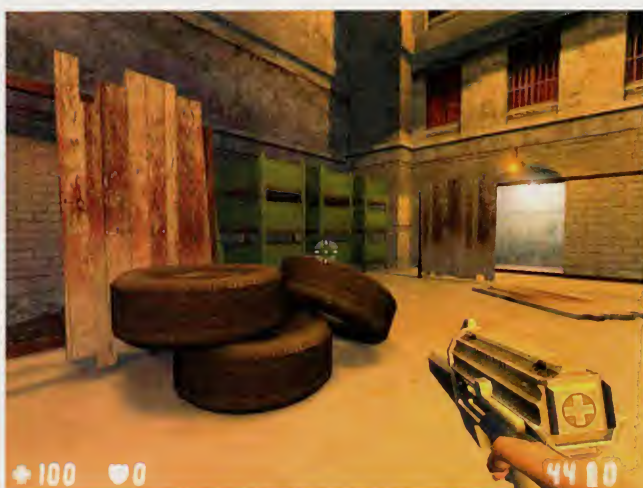
Eroul nostru, pe care îl vom ajuta să treacă prin greutățile vieții, nu poate fi altul decât *Chaser* (Fugăritul). Acesta este membru al unei agenții de securitate. Când se afla într-o misiune secretă sub acoperire (vindea vată de zahăr la un colț al Marelui Canion de pe Marte) a fost grav rănit (mai mult ca sigur o intoxicație acută cu zaharină) și și-a pierdut parțial memoria. Din această cauză nu-și poate ex-



Hale industriale pe Marte



Pe unde urci când e scara ruptă?



Mi-am scos roțile la plimbare



Nivelul 3

plica pentru ce trupe masive de comando vor să-l elimine (ce să-i faci, dacă vata pe băț e monopolul statului), o mulțime de „băiețași” din mahalale îi doresc moartea (nu trebuia să asculte manele în teritoriile raperilor) și oamenii mor pe capete în jurul lui (zahărul avea trichineloză). Vă dați seama la ce situații va fi expus Fugăritul de acum încolo. Va trebui să caute un mod de a scăpa dintr-o navă avariată care se prăbușește și să-și păzească pielea de ploaia de gloanțe ce roiește în jurul lui. Zgomotele de geamuri sparte și de gloanțe care scrijelesc pereții îl vor acompaña în luptele dintre găști. Va trebui să facă față misiunilor din miez de noapte alături de trupele de parașutiști când vor cuceri un depozit de armament (de fapt viitorul depozit de pe Marte al Fabricii de Zahăr de la Bod). După toate acestea, distrugerea unor masive structuri de oțel pentru a ataca o navă de transport din hangar se va dovedi a fi floare la ureche. Pe parcursul acțiunii, Chaser va avea mici scântei pe creier prin care va înțezări amănunte ale vieții sale anterioare și, încet încet, va afla cum a ajuns dintr-un cetățean cinstit, cu familie și copii, în situația de a se lupta pe viață și pe moarte pentru o bucată de „zahăr”. Am mai văzut așa ceva destul de recent

în *Max Payne* și, sincer să fiu, nu mi-a plăcut deloc. Flashback-urile pe care Max le avea sub forma unor coșmaruri nu mi s-a părut a fi implementate prea bine în acțiunea jocului, iar labirinturile sângeroase prin care trecea acesta erau de-a dreptul plicticoase. Să sperăm însă că în *Chaser* lucrurile vor ieși mai bine. Această dezvoltare a personalității Fugăritului a fost implementată de creatori pentru a realiza o mai bună identificare a jucătorului cu jocul (cel puțin în opinia producătorilor). Pentru noi, gameri, jocul nu va consta numai în împușcături în dreapta și stânga, ci ne vom atașa mult mai mult de Chaser, trebuind să mergem mai departe pentru a afla de ce s-a întâmplat așa și nu altfel, de ce eroul nostru a ajuns în această situație și nu se află pe plajă, la mare, bând un suc rece și privind romantic valurile care se sparg de țărm.

Armele disponibile în joc sunt foarte variate și sunt copiate după modele reale: pistoale, puști, shotgun, mitralieră, grenade, aruncător de grenade, explozibil etc. Nu există nici una care să nu existe în realitate, toate aflându-se în dotarea unităților militare. Deși acțiunea se petrece pe Marte, nu vor exista extratereștri în acest joc. Ne vom întâlni cu o groază de lume, de la soldați, membrii ai organizațiilor secrete,

băiețași din cartiere, până la cetățeni obișnuiți, fiecare cu treaba lui, fără nici o dorință de a face pe eroii în luptele din jurul lor.

Cum va fi CloakNT?

Cauldron s-a remarcat și prin engine-ul pe care l-au folosit pentru *Battle Isle: The Androsia War*, un joc care se mișcă și arăta foarte bine. Dacă mai luăm în considerare că engine-ul avea cel puțin doi ani la momentul lansării jocului, ne putem imagina de ce va fi în stare CloakNT. Acesta se axează în principal pe redarea interioarelor, dar poate prezenta la fel de bine și locațiile exterioare de întindere nu prea mare. Pot fi proiectate niveluri foarte complexe. Din punct de vedere al graficii, este asemănător cu engine-ul de *Quake3* sau *Unreal*, dar are multe lucruri în plus, cum ar fi luminile și umbrele real-time per-pixel. Ce înseamnă acest lucru? Mișcarea oricărei surse de lumină va fi reflectată și va genera umbrele pe care le întâlnim în realitate. Această opțiune grafică poate fi oprită pentru ca jocul să se miște bine și pe sistemele mai puțin performante.

Cam acestea ar fi de spus despre *Chaser* în momentul de față. Se anunță un joc interesant, ce va face fără îndoială furori în comunitatea gameristică. Un posibil rival la *Max Payne*, cu multiplayer și o grafică poate chiar mai reușită cred că va încânta pe oricine.

Sebah



În sfârșit afară



O, Soare

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Chaser
Gen	FPS
Producător	Cauldron
Distribuitor	Fishtank Interactive
Procesor	PII 400 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	minim 16MB
Multiplayer	Da
Data apariției	N/A



Sudden Strike Forever

Machiaj pentru eternitate?

Bineînțeles că, odată pomeniți cu CD-ul *Sudden Strike Forever* în mânăușele noastre tremurânde după tactică și strategie, ne-am apucat să vedem dacă s-a îmbunătățit ceva în punctele unde ne dureau pe noi tare, după cum am arătat în articolul din ianuarie anul acesta. Articol dedicat primei apariții a *Sudden Strike* pe piața jocurilor PC, în care dădeam sălbatic, cu un topor ascuțit pe îndelete, în problemele clare ale acestui joc: dificultatea controlării tactice a tuturor unităților, cauzată de lipsa unor pârghii reale și realiste de comandă, precum și modelarea complet aiuristică a „sănătății” unei unități militare, în sensul în care un tanc putea fi distrus cu o grenadă, sau de un număr suficient de mare de infanteriști care trăgeau în el cu puști sau mitraliere!

Fondul de ten

Ete că s-a schimbat cevașilea în bine – s-a ușurat sarcina minării terenurilor. Înainte vreme, ca să pui mine pe undeva, trebuia să-ți aduci o trupă în locul respectiv și să îi dai comanda de punere a minelor. În marasmul tactic al lui *Sudden Strike*, în care îți trebuie patru mâini și cîșpe ochi ca să faci o treabă ca lumea, era lucrul dracului să mai fii atent și când îți ajunge trupa în locul de minat, ca să le dai comanda de minare. În sfârșit, în versiunea „pentru eternitate” a *Sudden Strike*, poți da direct unei trupe comanda de minare a unui anumit punct de pe hartă, iar ei se vor duce acolo și vor face treaba cu pricina, fără ca tu să le mai duci grija. Exact același tip de comandă a fost creată și pentru trupele de sapperi, cărora le spui direct „Repair Bridge” și le indică podul respectiv. Ei se duc și îl repară, întocmai ca la punerea minelor.

Un al doilea element de schimbare se referă la „calculated unload of units”. Ceea ce înseamnă că poți selecta care din oamenii

aflați într-un camion pot fi dați jos la un moment dat. Practic, nu mai ești nevoit să debarci toată trupa din vehiculul de transport – poți face acest lucru la nivel individual.

Lifting facial moderat

Dar sunt și lucruri noi în *Sudden Strike Forever*! Sub aspectul gameplay-ului, lucrurile au evoluat un pic prin folosirea de către generali a unui binoclu, care îmbunătățește posibilitățile de observație în teren. Apoi, se spune de către producători că vehiculele de luptă pot fi deplasate și cu spatele – element extrem de important la tancuri și vânători de tancuri, care o luau ușor pe cocoșă în primul *Sudden Strike*, atunci când îi puneai să se retragă, iar ei se întorceau frumos cu spatele, cea mai vulnerabilă parte a lor, la dușman, și porneau în retragere. Pocl și rața cade ... era destinul lor inevitabil. De data aceasta, blindatele se pot retrage cu spatele, dar numai dacă nimeresti cu mouse-ul o zonă foarte îngustă (de vreo câteva grade) din spatele lor, atunci când le dai comanda de move. Din păcate, în febra desfășurării tactice din *Sudden Strike*, numai precizie de 2-3 grade în poziționarea mouse pointer-ului nu mai ai... Așa că foarte greu veți reuși să folosiți această re-

tragere cu spatele, fapt absolut regretabil.

Există, totuși, o noutate care ne-a încântat. Experiența ofițerilor mărește experiența trupe în prețima căreia sunt așezați. De fapt, zău dacă asta nu este primul element tactic inteligent, realist și util de care dau dovadă CDV în *Sudden Strike Forever*! Mai ales că te obligă să fii mult mai atent cu ofițerii experimentați, ce trebuie cât mai bine protejați pe parcursul unei misiuni.



Pastel de toamnă



Fallschirmjaeger-ii cad din cer. Ei și fulgii de nea...



IS-uri îngrozite de infanteria inamică !?...



Oraș tunisian bătut de artileria germană.

Rimel

Ei, dar sunt și tipuri noi de unități militare în *Sudden Strike Forever*. Avem obuziere grele și ușoare (acestea din urmă putând executa trageri indirecte, dar și directe, de apropiere!), mortiere grele, mortiere portabile, Goliath-uri (numite numai „charge carriers” în joc), precum

tru noi campanii, șapte single missions și un mare număr de hărți pentru multiplayer. Campaniile sunt: cu americanii, toamna, pe Frontul de Vest, cu englezii în nordul Africii, cu nemții în Rusia, iarna, și cu rușii în estul Europei. Important pentru fanii acestui joc este faptul că pe CD-ul *Sudden Strike Forever* se află și un editor de misiuni, foarte bine conceput, care permite crearea de hărți proprii în cel mai mic amănunt.

Lentila de contact

Dacă este să fim o țără subiectivi, nu ne putem opri a da din coadă fericiți că există, în sfârșit, o campanie dedicată exclusiv englezilor. Ho-ho, și tocmai în nordul Africii (că nemți fiind, CDV ar fi putut prefera dezastrul de la Dunkirk)! Trebuie să recunoaștem, ne-a săltat inima de bucurie văzând întinderile de nisip, dar și clădirile specifice zonei: ruine istorice, ruinele caselor, ruinele moscheelor, ruinele minaretelor și ruine de instalații portuare. O panoramă reconfortantă – aceste ruine se află în deșert... Iar palmierii, palmierii ne-au dat gata, mai mai să ne strângem cavaleria dromaderă ca să șarjăm infanteria egipteană... Cum, nu suntem în *Age of Empires*? Aștia se numesc nemți? Scuzați, îmi iau elefanții și plec... Da' sunteți siguri că nu suntem în AOE?

Ah, iar campania (agricolă?) de toamnă a americanilor în vestul Europei este un prilej de încântare pentru inima și ochiul sensibil. Culorile aprinse ale arborilor se scoboară din poeziile clasice, și te-ai aștepta să vezi perechi melancolice împărțându-și palpitările sentimentale pe lângă plopii în flăcări. Pentru pictură, deci, CDV primește nota șaispe.

Ei, dar climaxul amuzamentului l-am atins în momentul în care am trimis o trupă de englezi să demineze un teren. Efectiv, tonul, aerul, maniera în care aceștia au început să cânte (ușor gutural) „Rule Britannia” ne-a făcut să râdem în hohote, cu generoase emisii nazale pe care ne-am grăbit să le transformăm în bulițe pe care, cu bobărnace iscusite, le-am lipit de birourile colegilor de

redacție. Jumate din „fun”-ul de care am avut parte jucând *Sudden Strike Forever* a fost generat de acești englezi (în)cântători. Altfel, admirabilă stăpânirea de sine a producătorilor jocului în ceea ce îi privește pe englezi – aceștia, spre deosebire de celelalte națiuni combatante, se disting prin aceea că nu discută ordinele, nu răspund în dorul lelii, nu trag la măsă, nu se scarpină după ceafă, nu își trec arma de pe un umăr pe celălalt, nu cântă la muzicuță, nu fac pipi, nu fumează și nu scuipă cu nerușinare pe jos. Doar din când în când, emit câte un patriotic „God Save The Queen”, așa, ca să fie siguri...

Până la urmă, tot ceea ce putem noi spera de la *Sudden Strike* este să nu rămână așa cum este *Forever*. Spunem asta deoarece suntem cuceritori de acest joc măcar sub aspectul graficii și al atmosferei. Trebuie să recunoaștem că germanii de la CDV sunt niște genii în felul lor, cu referire mai ales la modul superlativ în care acest joc dă pe rețină. Dar, cu toată bunăvoința noastră, nu putem spune despre *Sudden Strike Forever* decât că este o versiune cosmetizată a originalului, frumoasă, simpatică, uneori dovedind chiar umor, dar, ce are asta de-a face cu tactica și strategia?...

Ștefan a PIIG

LEVEL	Date tehnice
Titlu:	Sudden Strike Forever
Gen:	RTS
Producător:	CDV și Fireglow
Distribuitor:	CDV
Ofertant:	Monosit Conimpex Tel.: 01-3302375
Procesor:	P 233 MHz
Memorie RAM:	32 MB
Accelerare 3D:	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafica:	18/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	15/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	15/20
Impresie:	07/10



și medici individuali, pedestri. Totalul unităților militare noi este de peste 30. Dar, suntem în continuare nemulțumiți de nerealismul unora dintre unități, valabil de fapt pentru întregul joc – dacă înainte puteai distruge un tanc cu două lovituri de mortier, acum poți distruge două tancuri cu o lovitură de mortier greu, ceea ce trece de limita suportabilă a stupidității. Ceea ce se poate spune și despre introducerea a trei niveluri de dificultate a jocului, setare al cărei efect noi nu l-am prea simțit. A, totuși, să nu uităm a pomeni și faptul că efectul „charge carrier”-elor în luptă este simțitor exagerat față de realitatea istorică – Goliath-urile s-au dovedit un fiasco total pe câmpul de luptă.

În rest, adăugirile prin care *Sudden Strike Forever* se poate face remarcat constau în pa-



Worms World Party

Viermicidul sau Petrecerea Universală a Viermilor

Acesta ar putea fi două modalități de traducere a acestui joc, ultimul din seria *Worms*. Dacă aveți calculator de ceva timp și aveți prieteni cu calculator, atunci nu se putea să nu vă veți fi întâlnit cel puțin o dată cu un astfel de joc. Conceptul care stă la baza lui *Worms World Party* este cunoscut de mult timp. Nu știu dacă vă mai aduceți aminte de un joc vechi, *Gorila*, în Q-Basic, un multiplayer turn-based în care se confruntau două gorile ce aruncau cu banane una în alta. Cam același lucru se întâmplă și în *Worms*, doar că lupta se dă între viermi, iar obiectele cu care se atacă sunt mult mai periculoase: arme albe și arme de foc, lovituri din artele marțiale și salturi kamikaze. Acest concept a fost dezvoltat de Team 17 în seria *Worms*, care include până acum *Worms 1*, *Worms 2*, *Worms Armageddon* și *Worms World Party*.

Viermi, dar ce viermi

Nu vă lăsați păcăliți de aparențe. Jocul nu arată prea bine din punct de vedere grafic, față de ce am fost obișnuiți în ultima vreme. După ce că este 2D, mai pare a fi și un simplu desen animat. Dar punctul forte al acestuia nu se află aici. *Worms* este un joc care se bazează pe feeling.



Cartier din orașul viermilor.

Distracția vine din confruntarea echipelor de viermi și mai ales din modul multiplayer. Plăcerea de a disputa bătălii aprige în tot felul de decoruri haioase este întregită de mulțimea armelor pe care le are jucătorul la dispoziție: bătă de baseball, topoare, arcuri, pistoale, uzzi, shotgun, grenade, dinamită, bombe cu senzor, rachete ghidate, ploaie cu foc, precum și de facilitățile pe care ți le oferă o parașută pentru planare, o frânghie rezistentă, un aparat de teleportare sau o mașinărie pentru săpat adânc în decor. Toate acestea vor trebui folosite strategic pentru a câștiga o poziție superioară adversarului, o plasare a viermilor astfel încât să fie imposibil de atins, dar cu o bună rază de acțiune asupra viermilor inamici.

Viermuială unde nu este cazul

Worms World Party ar fi câștigat mai mult din aprecierile noastre dacă nu ar fi existat celelalte titluri ale seriei. De ce spun acest lucru? Pentru că nu reușește să ofere cu adevărat ceva nou. Probabil că în ceea ce privește grafica nu se putea face prea mult (poate doar o grafică 3D). Sunetul este îmbunătățit cu un nou soundtrack, meniurile sunt schimbate, dar senzația este că lucrurile au rămas la fel.



Ajutooooo!



Viermi în copaci

Există, totuși, două opțiuni pe care nu le-am mai întâlnit. În setările jocului avem posibilitatea de a face zeci de combinații care să diferențeze un joc față de altul (prin amplificarea puterii armelor de foc, prin alegerea câte unei arme pentru fiecare vierme, prin schimbarea atribuiților terenului pe care se joacă, prin acordarea unei forțe disproporționate unuia dintre viermi față de ceilalți etc.). Mai există și *Wormopaedia*, o enciclopedie a armelor și celorlalte echipamente din joc.

În modul single player putem conduce o campanie pe care bravii noștri viermi trebuie să o ducă la bun sfârșit. Multiplayer-ul se poate juca în trei modalități. Prima ar fi în fața unui singur calculator, fiecare lovind în momentul în care îi vine rândul. Cred că aceasta ar fi și cea mai apreciată modalitate de a juca *Worms* (cel puțin pentru mine e cea mai distractivă). Ar mai fi LAN și Internet, pentru ultima modalitate existând deja clasamente mondiale.

Sfatul meu pentru cei care nu au jucat acest joc până acum este că merită într-adevăr cumpărat și jucat. Fără îndoială veți face campionate și turnee cu prietenii voștri, deoarece se joacă foarte ușor, are un meniu ușor accesibil, nu are cerințe mari de sistem și este foarte distractiv. Pe cei care dețin o variantă anterioară a jocului îi sfătuiesc să rămână la aceasta pentru că facilitățile pe care *Worms World Party* le are față de *Armageddon*, de exemplu, nu justifică cheltuiala pentru un joc nou. Acest aspect se reflectă și în nota pe care i-am acordat-o jocului.

Sebah

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Worms World Party
Gen	TBS
Producător	Team 17
Distribuitor	Virgin Interactive
Ofertant	Best Distribution Tel.: 01-3455505
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	09/15
Gameplay	15/30
Feeling	05/05
Multiplayer	19/20
Impresie	04/10



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC:
DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN
RDS LINK. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ
ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU: MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL
NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS
15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT,
DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ
TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ
DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU
ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE
GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ
AJUNGĂ LA TOȚI.

*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU. ACUM ȘI PENTRU
TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL WWW.RDSLINK.RO SAU LA
PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

P R I N R D S L I N K



RDS **Link**

SIMȚI DIFERENȚA?

ARAD 057/228201, BUCUREȘTI 01/3010876, BRAȘOV 068/474135, CLUJ 064/438646,
CONSTANȚA 041/639929, CRAIOVA 051/416579, IAȘI 032/260088, ORADEA 059/447252, PLOIEȘTI 044/196493,
SIBIU 069/210112, SLATINA 049/439607, TIMIȘOARA 056/200100



Mechwariorii priviți de sus

Puneți-vă voi în situația mea... stau în fața calculatorului așezat pe un birou relativ mare (înalt, plin de sertare și sertărașe), unitatea centrală în dreapta mea, un telefon în stânga, cana de cafea așezată periculos de aproape de tastatură și... ah, da, cana de cafea. Gândiți-vă la scena din Jurassic Park, atunci când un lichid dubios dintr-o cană oarecare dă de veste supraviețuitorilor că sunt de abia la începutul primului film din serie (știți voi, trepidațiile pe care le observă prima oară în lichidul din

cană...). Ei bine, dacă stau să mă uit în cana mea de cafea nu numai că nu reușesc să îmi ghicesc viitorul în smalt (e destul de plină cana) dar observ cu stupeoare cum cerulețe după cerulețe încep să se formeze pe suprafața cafelei. Ahem! Îmi zic și arunc o privire afară... Peisaj „obișnuit” (chit că e noapte, o să vă rog să vi-l imaginați ca pe lumina zilei) pentru România, industrializat la maxim, schele și mașinării ruginite, doi plopi bătuți de soartă și o intersecție uitată de lume. Și apoi încep să simt trepidațiile și un huruit îngrozitor pare că se apropie din ce în ce mai mult.

După ce calcă peste mașinile parcate pe marginea străzii, o namilă de metal își începe drumul exact pe lângă geamul meu. Un pas, doi... hop! Își oprește un picior în aer, parcă ar fi adulmecat ceva și acum se decide ce să facă, se dă înapoi cu un pas și se oprește EXACT în fața mea. Desigur, l-am observat și am rămas fără suflare, incapabil să fac nici cea mai mică mișcare... Își rotește partea supe-



rioară a corpului (seamănă cu un cap de rață, cu un cioc metalic) și privește spre mine... Își îndreaptă apoi, încetul cu încetul (mișcare acompianată de un zgomot ce dovedește că mașinăria are niște rulmenți bine unși) torso-ul spre mine. Nu ar fi nici o problemă dacă nu ar avea atașat de tors câte două lansatoare de rachete pe fiecare parte (o impresionantă demonstrație de forță, n-am ce zice). Și eu ce să fac?

Dacă ați ajuns să mai citiți și aceste rânduri înseamnă ori că universul Battletech nu vă este străin și poate chiar vă atrage sau, cine știe, poate v-ați jucat prea mult cu micuți monștri de metal (plastic, lemn, „nu, eu preferam păpușile surorii!”) atunci când erați mici. Oricum, ați dovedit că sunteți interesați de subiect (deși probabil numele jocului a fost de ajuns) și mai că ați vrea să aflați mai multe.



Furtună în Deșert, partea a II-a



Fii atent că mi-ai băgat laser-ul în ochi!



Un grătar mic, ceva?

Carver V

3063, pe planeta Carver V furtuna e de parte de a se fi domolit. Ca întotdeauna, omenirii i se pregătește ceva și nimeni nu va fi prea fericit de schimbările și luptele ce vor urma. Trei nobile Case își pregătesc pe ascuns planurile de a câștiga controlul asupra regiunii Chaos March. Încetul cu încetul, secură războiului începe să fie dezgropată, iar micile scânteii ce scapă aici și colo vor duce la declanșarea unui nou conflict armat.

Odată ce războiul devine preocuparea principală a celor trei Case, intră în discuție posibilitatea angajării unor mechwarriori mercenari. Ca întotdeauna, tu ești primul care îți oferi serviciile și pornești astfel, la comanda unei forțe armate extrem de puternice, într-un nou război ce va pune față în față imensele mașinării de război.

2001, pe planeta Pământ furtuna e de parte de a se fi domolit. După fulminantul succes al seriei *MechWarrior* și mai mult decât interesantul *MechCommander*, iată că a venit momentul ca Microsoft să intre pe scena RTS-urilor bazate pe universul *Battletech*. Având deja în spate un joc din seria *Mech-*

Warrior și cu toate minusurile primului *MechCommander* întipărite în minte (ca dovadă că unii mai și învață din lecțiile trecutului), cei de la Microsoft oferă posibilitatea jucătorului de rând de a se implica într-o luptă de dimensiuni gigantice, o luptă dusă în anul 3063, pe planeta Carver V... dar am impresia că știți deja despre ce vorbesc.

Întrebarea care se iese într-un astfel de moment este dacă jocul reușește să își depășească în calitate predecesorul, să repare câteva din minusurile acestuia și dacă este până la urmă pe placul fanilor universului *Battletech*. Cam multe lucruri puse în cârca unui singur joc... dar să vedem cum s-au descurcat cei de la Microsoft Games.

Urmașii urmașilor mei...

MechCommander a reprezentat o apariție inedită pe piața RTS-urilor. Bazat pe universul *Battletech* și oferind un gameplay mult mai rapid și mai nervos decât al majorității RTS-urilor, acest joc a fost destul de bine primit de gamerii de pretutindeni, lipsa unei oarecare adâncimi și excluderea unor facilități obișnuite oricărui RTS fiind singurele lucruri ce au „vădu-

vit” acest joc de plasarea sa printre „cele mai dintre cele mai...” titluri ale anului. De atunci au trecut câțiva ani iar licența asupra universului *Battletech* a fost preluată de Microsoft (prin bunăvoința FASA, desigur).

Cei de la Microsoft Games și-au propus ca *MechCommander 2* să urmeze aceeași linie principală ca și predecesorul său, dar cu multe dintre problemele de gameplay rezolvate și cu un aspect mult mai „îngrijit” (e vorba, desigur, de engine-ul 3D).

Engine-ul 3D de care am adus aminte mai sus este unul dintre cele mai importante „îmbunătățiri” aduse jocului. Cum primul *MechCommander* arăta excelent la vremea lui, cel de-al doilea joc din serie nu rămâne mai prejos și ne oferă o grafică impresionantă și extrem de detaliată.

Imenșii mechwarriori arată foarte bine, excelent detaliați, la fel ca mai toate unitățile întâlnite în joc. Engine-ul grafic permite o interactivitate ridicată cu obiectele întâlnite în joc și este o adevărată plăcere să vezi cum un mech trece cu nonșalanță peste o casă ce ar avea mare căutare la „bogatani” de pe plaiurile noastre de baștină. Și apropo de diversele structuri și obiecte întâlnite în joc... sunt incredibil de de-



... de abia mai rezist pe poziții



Cum? Ce zici?! Nu te aud!



Piloții mei... ah, ce de medalii!



Casă, dulce casă...

taliat (hmm, cred că e a treia oară când folosesc cuvântul ăsta în ultimele două, trei propoziții) chiar dacă repetitive de la un anumit moment în joc.

Efectele armelor, iluminarea în timp real, exploziile și întreg arsenalul grafic al jocului este impresionant... cu o singură doleanță din partea mea. Toate bune și frumoase atâta timp cât nu privești prea de aproape terenul care este urât, șters și plictisitor de-a dreptul. O mai mare „dărnicie” în ceea ce privește texturile cred că ar fi fost binevenită în acest caz.

Jocul este presărat cu mici filmulețe în stilul *Command&Conquer* (cu actori care se perindă pe ecran între misiuni) și, spre surprinderea mea, care nu sunt un fan al acestui gen de cutscene-uri, filmulețele din *MechCommander 2* chiar mi-au plăcut... distractive și bine jucate câteodată.

De asemenea, muzica te te acompaniază de-a lungul misiunilor este chiar interesantă în momentele ei cele mai bune, același lucru putând fi spus și despre efectele sonore în general. Păcat însă că mech-urile sunt silențioase ca întunericul, mi s-ar fi părut totuși normal să auzi cum tremură pământul când trece pe lângă tine o trupă de 3 namile de câteva zeci de tone fiecare.

RTS-ul nu e al vostru... nici al lor!

În ceea ce privește gameplay-ul, jocul are părțile lui bune dar și câteva neajunsuri. *MechCommander 2* repară, cum am mai spus, câteva din bug-urile primului joc... ți se permite acum să salvezi în timpul misiunii, AI-ul este ceva mai dezvoltat, etc.

Jocul conține 24 de misiuni ce pot fi jucate în modul de campanie sau ca scenarii separate. Odată intrat pe câmpul de luptă ai posibilitatea de a vedea TOATĂ harta (nu mai există fog of war), lucru care, spun eu, este de bun augur... La începutul fiecărei misiuni trebuie să îți strângi o echipă, să selectezi mech-urile

care vor intra în luptă (există desigur o limită de greutate) și piloții acestora. Unul dintre cele mai importante aspecte ale jocului constă în „configurarea” sau „upgradarea” piloților disponibili. Aceștia vor trece prin mai multe niveluri de experiență, la fiecare creștere în nivel putând adăuga noi abilități speciale aceluși pilot.

Aș putea spune chiar că în *MechCommander 2* contează mai mult partea de pregătire înaintea unei lupte decât lupta efectivă. Chiar dacă poți trece de aceeași misiune cu



În fundal se observă un atac aerian reușit

echipe diferite, este imperios necesar să îți cunoști oamenii și mașinăriile de luptă la perfecție și să reușești să pui fiecare pilot pe mech-ul corespunzător abilităților sale.

În ceea ce privește misiunea efectivă, toate bune și frumoase, dar jocul dă dovadă de niște lipsuri ce ar putea deranja pe veteranii în ale RTS-urilor și pe fanii universului *Battletech*. În primul rând, controlul unităților tale este un pic haotic. Nu ai posibilitatea de a-ți alcătui diferite tipuri de formațiuni de atac, rezumându-te doar la a-ți arunca unitățile în luptă de-a valma. În ceea ce privește fanii *Battletech* (și vreau să spun FANI, pentru că alții probabil nu vor observa asta), *Microsoft* a simplificat de dragul unei deschideri mai largi a jocului către public caracteristicile mech-urilor. Doar două exemple pe care am avut ocazia să le observ: nu există limita de căldură (așa că poți să tragi cu toate

armele până la loc comanda) iar piloții nu au un health-bar propriu, damage-ul contând doar pentru mech.

În rest, gameplay-ul este unul foarte rapid și incitant, cu misiuni, chiar dacă liniare, interesante și cu o atmosferă aparte. Al-ul se comportă chiar surprinzător de bine în unele situații, dar nu vă așteptați la cine știe ce (r)evoluție în acest domeniu.

Jocul este, totuși, destul de scurt, modul multiplayer (interesant, de altfel) nu poate însă să facă uitată lipsa unui skirmish mode.

Comandante...

Având în vedere că jocul este unul care m-a ținut destul de tare lipsit de calculator, nu pot decât să vă recomand cu cea mai mare căldură acest joc. Dacă reușiți să treceți cu vederea peste minusurile din *MechCommander 2* (și dacă dețineți un sistem cât de cât puternic), veți avea parte de o experiență cel puțin interesantă...

Ah... un singur lucru mă mai macină. Sper ca „simplificările” aduse universului *Battletech* în acest joc să nu continue și în viitoarele titluri pe care le va lansa *Microsoft* (sper la o continuare a seriei *MechCommander* și *MechWarrior*).

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	MechCommander 2
Gen	RTS
Producător	Microsoft Games
Distribuitor	Microsoft Games
Procesor	P II 400 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	08/10





Hei, voi, cei din linia-ntăi!

singurele cuvinte care îmi vin în vârful degetelor sunt: slab și neatractiv în pofida potențialului enorm pe care îl are.

Cu toate acestea, veteranii genului, strategii grei îl pot considera un joc reușit în compania căruia să-și petreacă multe seri interesante. Însă *Divided Ground* nu este deloc un joc care să spargă recorduri de vânzări, nici măcar nu poate fi considerat comercial. Și poate, cine știe, tocmai acest lucru să fie asul său din mănecă.

Claude

Salamalecumuri și cruci răstignite

A trecut ceva timp de când am intrat în viața revistei LEVEL. Țin încă minte primul meu articol – o strategie turn based produsă de Talonsoft. La aproape trei ani distanță, iată-mă din nou la mașina de scris aranjându-mi gândurile pentru a vă prezenta un nou turn based strategy producție a aceleiași firme.

Pe Dealul Sfânt

Divided Ground mută conflictele armate peste ani, trecând de la încheștrile din cel de-al Doilea Război Mondial către cele, sângeroase nu glumă, din deșerturile islamice. Orientul Mijlociu a fost întotdeauna teatru unor conflicte acerbe, fie ele între națiunile arabe, fie între lumea arabă și Israel. Războiul de Șase Zile, Războiul de Independență sunt doar câteva exemple ale conflictelor care pot fi dezbătute pe larg în *Divided Grounds*. De

altfel jocul acoperă o perioadă de mai bine de 20 de ani, din 1948 până în 1973 înglobând cam toate campaniile militare ale perioadei. Armatele din Siria, Israel, Egipt, Arabia Saudită și celelalte națiuni ale Orientului Mijlociu vor fi puse la dispoziția ta în încercarea de a reproduce cât mai fidel înfrâncenarea acelor zile.

Jocul se înscrie în nota caracteristică a strategiilor produse de TalonSoft. Bine documentate, oferind evenimente reale și exacte, o simulare tactică destul de reușită dacă trecem de dificultățile create de interfață. Lăsând la o parte grafica ștearsă și neatrăgătoare, aceasta din urmă este elementul care reușește să îndepărteze cei mai mulți amatori. Este exact opusul celei întâlnite în *Panzer General*, părintele jocurilor tactice, renumit pentru simplitatea și accesibilitatea interfeței sale. Aș vrea să pot spune multe despre acest joc, dar din păcate

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Divided Ground
Gen	TBS
Producător	TalonSoft
Distribuitor	TalonSoft
Ofertant	N/A
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	Nu
LEVEL	Nota Review
Grafica	10/20
Sunet	06/15
Gameplay	18/30
Feeling	01/05
Storyline	08/10
Multiplayer	05/10
Impresie	05/10



Știrile Talonsoft: un alt atac israelian...



Un alt decor, același Panzer?



Anne McCaffrey sau întoarcerea dragonilor

Literatura fantastică a avut întotdeauna succes la producătorii de jocuri. Lumile descrise în aceasta au creat scenarii perfecte pentru jocuri. Luna trecută v-am prezentat *Dune*, de data aceasta este rândul unui alt joc inspirat dintr-o carte science-fiction: *Dragonriders - Chronicles of Pern*. Dacă în *Dune* observam o oarecare distanțare a jocului față de roman, *Dragonriders* pornește cu un avantaj: Anne McCaffrey, creatoarea romanului, a lucrat împreună cu producătorii pentru realizarea acestuia. Nu cu mult timp în urmă vă prezentam un preview al jocului. Iată că jocul a fost lansat, l-am primit și voi încerca să vă prezint ce a ieșit în cele din urmă.

O lume fantastică

Lumea creată de Anne McCaffrey se găsește undeva în viitorul destul de îndepărtat al omenirii. Dacă vă gândiți deja la mașini, arme, computere, roboți și androizi, atunci aflați de la mine că vă înșelați. În Pern nu va exista nimic de genul acesta, nu pentru că tehnologia

nu a atins vreodată acest stadiu, ci pentru că omenirea a uitat pur și simplu de ele și s-a întors într-un fel de Ev Mediu, numai că de data asta populat cu dragoni. Cu mult timp în urmă, un dezastru care s-a abătut asupra Pământului i-a determinat pe oameni să plece și să colonizeze alte planuri, iar Pern s-a dovedit a fi noul cămin. Treptat, oamenii au uitat de locurile din care au venit și și-au întemeiat aici o societate adaptată condițiilor de viață pe care le-au găsit. Din acest punct de vedere, structura socială a Pern-ului este un model. Populația trăiește liniștită și produce bunurile necesare traiului zilnic. Un pericol îi pândeste la fiecare 200 de ani când o cometă trece prin apropiere. Asteroizii care vin cu aceasta se dovedesc a fi mortali pentru populație. Dar, cum una dintre cele mai importante caracteristici ale rasei umane este adaptabilitatea, societatea și-a format un organism pentru lupta împotriva pericolului. Este vorba despre cuiburile de luptători, Weyr, adevărate fortărețe populate de dragonriders și de dragonii acestora, care distrug asteroizii înainte ca aceștia să atingă pământul. Există o adevă-



Lupta contra cronometru

rată structură militară în cadrul acestora, legată de culoarea dragonului pe care zboară fiecare. Dragonii au fost modificați genetic, putând discuta telepatic cu călărețul lor, realizând o uniune perfectă. Weyr-urile sunt susținute cu hrană de la populație. Unitatea între continente și insulele din Pern se realizează prin harperi. Harperii sunt dimensiunea culturală a societății din Pern. Aceștia colectează în cântecelor lor întreaga istorie și cultură a societății, având membri în întreaga lume. Baladele și poveștile acestora cuprind fapte de vitejie ale marilor călăreți, luptele puternice duse împotriva asteroizilor, dar și povești vechi despre lucruri demult uitate, cum ar fi cele trei nave cu care au venit strămoșii pe Pern sau cele despre o navă care ar mai orbita și acum în jurul planetei. Cei mai informați oameni de pe planetă sunt harperii, ei comunicând la distanțe mari prin sunetele clopotelor.

Un luptător fantastic

În această lume fantastică nu putea să nu existe și un erou pe măsură. D'kor, căci despre el este vorba, este un dragonrider. Weyr-ul în care trăiește acesta suferă din cauza unei pier-



Câteodată, grafica este...



Fort Weyr, la mine acasă



Zenth, dragonul lui D'kor



Interioare la mare artă

deri imense. Weyrwoman, călăreața dragonului de aur, singurul care poate reproduce, a murit în condiții misterioase. Intriga se dezvoltă de aici încolo, jucătorul intrând din ce în ce mai mult în subsolurile societății din Pern. Deși la prima vedere s-ar părea că toate sunt bune și frumoase, vom constata pe parcurs că omul tot om rămâne, iar Aghiujă nu a rămas pe Pământ, ci s-a băgat într-un colț întunecat al navei și a venit și el pe Pern. Intrigile, vanitatea, ticăloșia sunt prezente și în Pern, mai mult chiar decât în dramele lui Shakespeare. Asteroizi care mai cad pe Pern conțin și un virus mortal pentru populația din Pern, iar unul dintre oameni, frustrat de nu știu ce neîmpliniri personale, a hotărât să se răzbune și să se folosească de acest virus ca de o armă chimică. Paralel, găsirea unei noi Weyrwoman și ajutarea diferitor persoane, care mai de care cu problema sa în proțap, se va dovedi a fi o sarcină importantă pentru creșterea prestigiului, a reputației eroului nostru.

Jocul este efectiv plin de quest-uri, unele mai grele, altele mai ușoare. *Dragonriders* nu este însă un simplu quest, ci mai curând un adventure cu elemente de role-playing game. Fiecare puzzle rezolvat îți va aduce puncte în plus la reputație, la inteligență (cunoștințe). Puterea

crește numai prin înfrângerea monștrilor care trăiesc prin cavernele Pern-ului. Viața revine la maxim când mănânci ierburi, crustacee ce trăiesc prin apele mării. Quest-urile trebuie rezolvate, chiar dacă nu în ordinea în care apar, pentru a putea termina jocul. Dialogurile cu personajele pe care le întâlnim sunt cele mai importante. În ceea ce privește lupta, nu vă așteptați la ceva fantastic. Nu există figuri de arte marțiale sau măiestrie mare în lupta cu sabia și nici vreo magie de orice fel. Chiar dacă îți poți schimba unghiul în care ataci, poți executa nu mai trei mișcări: atac, atac puternic și barare.

O realizare...

Grafica jocului arată chiar excelent în anumite momente. Texturile sunt excelent redată, iar imaginile de ansamblu te reduc la tăcere. În schimb, bug-urile grafice sunt destul de prezente. În interioare camera rămâne fixată în anumite poziții și nu se mișcă tot timpul după eroul nostru, chiar dacă el a părăsit camera. Veji avea surpriza de a constata cum D'kor refuză cu încăpățănare să treacă pe unde este loc liber, dar nu are nimic împotriva să intre cancodru unde este stâncă mai mare, și, ce să

vezi?, să treacă până în partea cealaltă.

Melodiile sunt excelent alese pe anumite bucăți, dar unele personaje vorbesc și nu se aud. Cel mai rău însă este să-l auzi a zecea oară spunând același lucru și să nu poți să-l oprești până nu termină ce are de zis. La fel, dacă dragonul nu face altceva decât să te ducă dintr-o locație în alta, secvența zborului devine stresantă la zecile de repetări. Interfața este accesibilă pentru oricine, din acest punct de vedere neavând nimic de reproșat. Tutorialele sunt într-un fel incluse în acțiunea jocului sub forma unor mici quest-uri, astfel încât jocul nu prezintă nici un fel de dificultate pentru începătorii în domeniu.

Jocul va plăcea cu siguranță celor care nu caută acțiune fulminantă (în joc, până și urcarea sau saltul pe o stâncă se face prin apăsarea butonului acțiune, fără a fi nevoie de o testare a reflexelor jucătorului) sau numai lupte complicate, cu tot felul de magii și zeci de eroi pe care să-i împarți în toate colțurile lumii. Dacă însă cauți o intrigă bine construită și o implementare excelentă a acestora în cadrul unui joc, atunci *Dragonriders* este cu siguranță titlul tău.

Sebah



Ista, o insulă ca oricare alta?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Dragon Riders - Chronicles of Pern
Gen	Adventure
Producător	Ubi Soft Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft România tel: 01-2316769
Procesor	P II 266 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	24/30
Feeling	05/05
Storyline	20/20
Impresie	08/10





Trenule, mașină mică, du-mă acasă, ce aștepți?

S tăteam mai deunăzi cu colegii mei la tacle în fața unei sticle de bere plângându-ne de lipsa de idei noi în dezvoltarea jocurilor. E adevărat că sunt câteva jocuri în producție, și aici aș da exemplu *Master of Orion III*, care vor încerca să aducă un suflu nou, dar până la apariția lor mai e drum lung și multă mămăligă de mâncat. Iată însă că mi-a poposit pe birou *Microsoft Train Simulator*, care nu este altceva decât un simulator feroviar. Să nu vă așteptați la un *Railroad Tycoon 3D* sau un nou *Transport Tycoon*, fiindcă *Microsoft Train Simulator* nu este nici pe departe așa ceva. În

acest joc veți intra efectiv în pielea mecanicului de locomotivă și va trebui să duceți la capăt cu succes diverse „misiuni”.

Verde

Sincer, jocul mi se pare inedit, deși luând în considerare cantitatea de simulatoare auto de pe piață, nu știu de ce nu s-a gândit nimeni până acum să realizeze și un altfel de simulator. Dar să nu mă lungesc la vorbă și să ne întoarcem la manetele noastre. Deci, după cum spuneam, veți avea plăcerea și onoarea de a sta în cabina locomotivei în fața mulțimii de indicatoare, manete și butoane cu care aceasta este dotată (cine a urcat într-o locomotivă reală știe la ce mă refer). Dacă este prima dată când vezi un tablou de comandă al locomotivei atunci nu m-ar mira să te pierzi în toată apăratura prezentă, deși jocul oricum a simplificat foarte mult comenzile. Acestora din urmă *Microsoft Train Simulator* le-a pregătit un tutorial bine pus la punct, care îi va familiariza cu comenzile de bază ale locomotivei. Dacă veți parcurge acest tutorial, atunci nu veți avea

probleme în stăpânirea cailor putere cu care sunt dotate locomotivele. În cazul în care nu vi se par suficiente informațiile prezentate în tutorial, atunci puteți citi din scoarță în scoarță Ghidul Mecanicului prezent pe CD-ul jocului în care veți găsi absolut tot ce trebuie să știți despre locomotive, inclusiv istoria, dezvoltarea, construcția, comportamentul etc.

Înarmat cu toate cunoștințele necesare nu mai trebuie decât să te delectezi cu cele 6 trasee presărate de-a lungul și de-a latul istoriei și mapamondului. În cadrul fiecăruia dintre aceste trasee există o serie de misiuni ce trebuie îndeplinite. Fie că înseamnă doar o deplasare de rutină între diverse stații, fie că înseamnă salvarea unei garnituri feroviare rămasă în linie cu locomotiva defectă, fiecare eveniment va avea tot necesarul pentru a-l face suficient de atractiv. După parcurgerea rutei, mecanicul va primi o evaluare în care se va ține cont de toate greșelile făcute pe parcursul drumului. Mă rog, greșelile minore, deoarece erorile grave, cum ar fi deraierea trenului sau ignorarea semnalului roșu se vor penaliza imediat prin ratarea misiunii. Dintre greșelile minore, pentru care vei fi atenționat la sfârșit, aș putea enumera depășirea limitei de viteză, disconfortul pasagerilor cauzat de accelerări și frânări bruște sau de sosirea cu întârzieri în stații.

Realism?

În privința acestor erori am câteva mici nemulțumiri, și cu această ocazie ating un pic și subiectul „realismul simulării”. Multe dintre misiuni, chiar și cele care presupun deplasări de rutină cu pasageri sau marfă, vor avea pe parcurs diverse surprize care să-l solicite pe mecanic. Cel mai adesea acestea survin sub forma unor evenimente ce necesită reducerea considerabilă a vitezei, până undeva în zona 15-30 mph sau km/h, în funcție de zona în care se rulează. Timpii considerați a fi necesari ajungerii în stații sunt mereu calculați la viteză maximă admisă, ignorându-se zonele de accelerare și de frânare necesare, astfel încât se ajunge în situații paradoxale. Pe un traseu lejer, în care nu trebuie să frânezi prea des, o să ajungi în gară mult prea devreme. În schimb, atunci când traseul



Peisaj urban văzut prin geamul unei locomotive americane



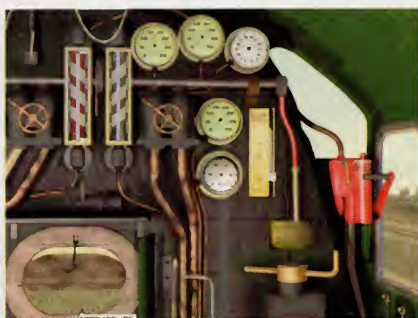
Atenție, se stinge lumina!



Mugește trenul pe ogoarele patriei.



Hei! Unde mi-e mecanicul-ajutor?



La lopată dăm cu zor, pentru al trenului mers ușor.



Și pufăie...



Nimic nu se compară cu sunetul a două trenuri intersectându-se.

presupune accelerări și frânări dese, ținând cont și de faptul că trebuie să asiguri și confortul pasagerilor, oricât ai încerca să menții trenul la viteza maximă nu vei reuși aproape deloc să ajungi la destinație la timp. Să recuperezi o întârziere nici nu se mai pune problema. În realitate, lucrurile stau un pic diferit. Dacă pe un anumit tronson viteza maximă admisă este, să zicem, 100 km/h, atunci timpul necesar parcurgerii lui este calculat la aproximativ 90 km/h, ținându-se de asemenea cont și de zonele de accelerare și frânare de la începutul și sfârșitul zonei respective. Astfel că, în cazul unei întârzieri, un tren ce în mod normal ar rula cu doar 90 Km/h pe acea bucată de cale ferată, ar merge de data aceasta cu 100 km/h reușind astfel să mai recupereze din timpul pierdut anterior. Din păcate, acest lucru nu este valabil și pentru *Microsoft Train Simulator* unde, dacă ai depășit viteza admisă, se activează imediat frânele oprind trenul și contabilizând o nouă greșeală.

Sau roșu

Spuneam mai devreme că vei putea admira cele șase trasee puse la dispoziție de



Sper că tipul din *Bridge Builder* își știe meseria.

către *Microsoft Train Simulator*. Și într-o oarecare măsură acest lucru este adevărat, deoarece producătorul *Stainless Steel Studios* a făcut tot posibilul pentru a îmbrăca jocul într-o haină 3D cât mai atrăgătoare. Dacă aveți un sistem care să permită rularea jocului cu detaliile la maxim, atunci veți putea admira frumusețea peisajelor urbane sau rurale pe care le parcurgeți, asta în cazul în care reușiți să vă dezlipiți privirea de pe ecranele de monitorizare a traseului. Și va trebui să o faceți din când în când, altfel veți risca să călcați bițele animale sălbatice care au făcut imprudența să pască pe calea ferată la momentul nepotrivit. Faptul că sunteți mecanicul trenului nu înseamnă că sunteți obligați să urmăriți acțiunea doar prin geamul locomotivei, jocul permițându-vă să vedeți și să conduceți trenul din diverse perspective aeriene, inclusiv din interiorul vagonului de pasageri.

Aș mai vrea să amintesc de sunet, care se încadrează în nota de realism pe care producătorii și-au dorit-o pentru acest joc. Tot ce se aude este zgomotul roților zbenguindu-se pe șine, motorul locomotivei și din când în când „claxonul”.



Ah! Să vezi ce-i fac dacă nu mă așteaptă în gară...



Japonia și trenurile sale

Microsoft Train Simulator este un fel de pionier în domeniul simulatoarelor, încercând să introducă acest gen într-un nou domeniu. Nu știu dacă vor mai apărea astfel de jocuri, în mod cert însă jocul de la *Microsoft* este unul ce merită măcar încercat. Numai îngrâncenarea cu care se va încerca atingerea destinației cu cât mai puține greșeli face toți banii.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Microsoft Train Simulator
Gen	Simulator
Producător	Stainless Steel Studios
Distribuitor	Microsoft
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	15/15
Gameplay	35/40
Feeling	05/05
Storyline	08/10
Impresie	08/10





Balada unei șepci verzi

Locul de desfășurare:

În comuna Vietnamul de Sud

Personaje:

De pe stradă

Decoruri:

Brazii și fagii din grădinița lui Pământiu Copac, pădurar în zonă.

Producător:

Sericică Cromanon.

Colaboratori:

Fără.

Alimente:

3 eugenii cu gust de fleică și o conservă de brânză.

Mobila:

Lemn de Aluminu de cea mai bună calitate.

Țigări:

Carpați.

Actul I

Nu era ceață, era fum de la „Carpați”-ul cuiva. „Gata. Pe primul gagi pe care îl văd îl întreb dacă n-are vreo busolă”, spuse cu sarcasmul obișnuit Ghiță Beretă Verde. Într-un acces de ironie, Paraschiv Mitrălieră Trepied, originar din Valea Siliconului, spuse: „Bine”. Drumul, da, drumul, de fapt nu era nici un drum. Era o amărâtă de potecă plină de vietnamezi prost dispuși, sau morți. Erau morți deoarece Chițache Beretă Verde, văr primar cu Ghiță și ginere lui Paraschiv, nu știa să-și curețe arma. „Se vede ceva”, spuse plictisit căpitanu’ Cior-



Întotdeauna mai există loc de o bere



Gașca căpitanului Ciortan Ciuruitu



Valea Siliconului, locul de baștină al lui Paraschiv

tan Ciuruitu', privind cerul. Începu să tune și să fulgere. „Io cred că... da”, declară mulțumit de sine Rochița Mână de Aur, vrăciul satului și membru într-o asociație fără frontiere. Cipăndela Scufiță Verde, sora lui Ghița, verișoară cu Chițac, fără nici o legătură cu Paraschiv, dar cu anumite „puncte comune” vizavi de Ciortan (dac-ar ști Ghița, le-ar rupe picioarele la amândoi), uită ce vru să zică. I se întâmpla destul de des. Probabil i se trage de la plumbul ăla pe



Reacția la tufiș

care l-a luat în cap când a fost la pescuit cu Ciortan. Și nici n-au prins nimic. Ce să mai zic de pisică. A murit în aceeași zi călcată cu bicicleta de popa Ecumenitu. „Eu-ge-ni-e”, se scărpină în buzunar băiatul lui Ghiță, Gogu Beretă Verde. „Ce mă, ți-e foame?” îl chestionă descurajator Paraschiv. „Nu da că doare”, urlă băiatul și muri într-o explozie de membre superioare, inferioare și organe interne. „Păcat. Avea toată viața în față. No, mâncăm și noi ceva că e noapte imediat?” apucă să spună Ghiță, după care călcă pe urmele lui fi-su. Ci-

păndela începu să plângă cu lacrimi acrișoare de la vinul de-aseară. „Ia să taci, că..., că..., că te modific acumă”, îi șopti la ureche Ciortan, cu mâna pe-o grenadă pe care i-o aruncase cineva dintr-un tufiș. „Care ești mă?”, reacționă după vreo douăzeci de minute Paraschiv. „Nu-i nimeni”, răspunse tufișul și mai aruncă o grenadă. Se auzi o invectivă la adresa sfintei ploii, precum și a altor lucruri care mai de care mai sfinte. Paraschiv trase în tufiș care trecu în modul „silent enigma”. După toate acestea muri și Paraschiv, deoarece Chițache tocmai se apucase din nou să-și curețe arma. Rochița privea dezaprobator toată scena. „Iar mi-ai dat de lucru, mă Chițache”, accentuă el. „Acum, ce vrei să fac? Omoară-mă, dacă ești atât de tare”, mugii Chițache. Rochița, culese un RPG de lângă creasta unui vietnamez și se făcu că-l curăță. Chițache explodă ca o nucă. În fine, leșină și Cipăndela. Noroc că Zeus e sus și vede. Slobozi, la rândul lui, un flux electric dezinfectant asupra singurului rămas, Rochița, care deveni îngrășământ. „Silent enigma” își luă sacoașă cu grenade și plecă mulțumit acasă. „Să tot trăiești”, concluzionă el.

N-am înnebunit de tot

Numai un pic. Fiți liniștiți. E vorba de un joc drăguț care inițial m-a făcut să spun „stupid”, dar ulterior, insistând, m-a prins. Numele lui este evident, așa că nu vi-l mai spun. Acțiunea se petrece într-un loc numit Vietnam, în secolul XX, deceniul șapte. Un război oarecare între o țară oarecare, SUA, și o altă țară la fel de oarecare numită – vezi mai sus. Eu, neavând televizor, nu sunt la curent cu lucrurile astea mărunte. Dar am Internet, așa că m-am documentat. După un timp, am terminat de jucat, deoarece

Unități americane

Team leader (Hero) – Este căpitănușul beretelor verzi. Ca armă de bază are un M16. Poate lupta și corp la corp. Datorită unicității abilităților sale speciale este esențial pentru terminarea oricărei misiuni: plasează și detonează C4, cheamă suport aerian. Abilitățile depind de fiecare misiune în parte.



M16 Green Beret – Inima trupe tale speciale, beretele verzi sunt rapizi și mortali. M16 trage trei ture pe atac normal, e echipat cu o baionetă. Pentru speciale are un lansator de grenade. Poate lupta și corp la corp.



Medical Sergeant – Este un soldat bine antrenat cu abilitatea de a vindeca răniții. Aceasta dispăre când rămâne fără truse de prim ajutor, deoarece sunt limitate ca număr. Este un bun soldat doar că nu poate lupta corp la corp. Protejați-l.



Weapons Sergeant – Dotat cu o puternică mitralieră M60 și protejat de vestă antiglonț plus cască, este cea mai puternică unitate. Mai poate arunca grenade și lupta corp la corp. Din cauza dotării, viteza de deplasare și de reacție sunt mult scăzute.



Prisoner of War (POW) – Sunt în așteptarea transferului la Hanoi și au nevoie de ajutorul vostru.



Bell UH-1 Helicopter (Huey) – Acest elicopter va fi cel mai bun prieten al tău pe toată durata campaniei. Echipat cu o mitralieră grea și uneori cu rachete, furnizează mare putere de foc atât rapid cât și mobil. De asemenea e cel care te introduce în unele misiuni și-ți salvează fundul din altele. Uneori poate fi controlat odată cu unitățile.



F-105 Pilot – Doborât într-o misiune de bombardament, pilot al unui F-105 Thunderchief, se ascunde în sălbăcie. Este căutat de inamici cu aceeași grijă cu care îl căutați voi.





Cămara de alimente a Cipăndeleii



Chițac incapabilul!

s-au terminat cele zece misiuni single-player. În multiplayer se poate juca în două moduri: cooperativ și competitiv. E satisfăcător de incitant, numai că durează puțin. După un timp îți trece.



„Silent Enigma” în acțiune

Dacă vă interesează, puteți juca pe *Bungie.net*. De ce nu mi-a plăcut din prima? Pentru că jocul folosește engine-ul de la *Myth II*, care, cum probabil știți, a apărut în 1998. La vremea lui a fost foarte gustat pentru că a fost într-adevăr 3D. Revenind la engine, este același cu lux de

amănunte. Controlul camerei este identic, cu vechea problemă a perspectivei restrânse. Pentru cei care nu au jucat *Myth II* aș preciza că acesta se face cu ajutorul tastelor sau cu mouse-ul. Libertatea de mișcare este relativ mare, cu limită de perspectivă, ceea ce se dovedește uneori decisiv în a încerca o salvare. Există și o hartă mai micuță, situată în dreapta sus. E foarte bună dintr-un motiv evident, al „overview”-ului, dar te și scapă în cazul în care te trezești că nu-ți mai funcționează camera (dai un clic în altă parte și ai ieșit din impas). Dacă tocmai luptai... „Load Game”. O precizare: *Green Berets* nu merge decât dacă aveți instalat *Myth II*. Revenind, principalul motiv al „neplăcerii” mele inițiale a fost imposibilitatea de a trece de prima misiune. Mi-a luat cam o oră să mă obișnuiesc cu controlul camerei, dar am descoperit tutorialul (simplu și eficient) și totul s-a rezolvat în următoarele zece minute. Scopul primei misiuni este găsirea unei trecători spre munți care să nu fie blocată (de vietnamezi, pietre, prăpăstii etc.). Pe „normal” a trebuit să reiau misiunea de vreo zece ori. Pe timid a fost prea ușor. Pe celelalte nu am încercat (mai erau până la „legendary” pentru cei cu adrenalină și răbdare multă). Restul misiunilor: diver-

tisment audio-vizual. Chiar dacă engine-ul e învechit, are farmecul lui. Peisajele sunt de tip „jungle paradise”, cu perspective superbe, fără poligoane. Bineînțeles, folosește sprite-uri, însă nu m-a deranjat. Singura problemă e că, indiferent de tipul de zonă (muntoasă, riverană etc.), arborii sunt aceiași și aceiași de la hartă la hartă. Personajele și obiectele sunt foarte bine integrate, nu există nici un fel de neconcordanțe. De fapt, exceptând unitățile Vietcongolui, totul e în nuanțe de maro și verde.

Și totuși, de ce?

Producătorii s-au preocupat destul de mult de amănunte. Unitățile sunt în număr de 18, fiecare cu abilități bine determinate. Există un editor cu care puteți să vă creați nu numai hărți, dar și unități și obiecte. Dacă nu vă place sângele, îl puteți scoate liniștii și pentru totdeauna, mai ales dacă uitați parola. Dacă vreți cruzime, o să aveți parte. O grenadă sau un foc de mortieră bine plasat îl va descompune pe nenorocit în mai multe părți componente decât are. Mâini, picioare, capete, se vor răspândi pe câmpul de luptă sub privirile satisfăcute ale unora și plictisite ale altora. Dacă repetați figu-



Ziua bună. Ma cheamă Ghiță Beretă Verde. Datoria... mai târziu.



Casa din nori a lui Zeus

Unități vietnameze

Army of Republic of Vietnam (ARVN)-Trupele regulate ale Vietnamului de sud. Sunt prezente în unele misiuni cu trupe, fiind bine antrenate și dotate cu M16.

VC Assassin - Este echipat cu o macetă și e adeptul atacului rapid, corp la corp. Se poate întâmpla să se transforme în kamikaze, pentru a te opri.

VC Commando - Luptătorul comun de gherilă, fără prea mult antrenament dar devotat cauzei. Sunt puternici și eficienți când sunt mulți. Sunt dotați cu cel puțin o grenadă, pe lângă o armă automată AK-47.

VC Mortar Unit - Cel care folosește mortiere. Are o rază de acțiune deosebit de mare dar e încet în mișcări și tragere.

VC RPG Unit - O altă
amenințare de la distanță
mare. Are un stoc limitat de
rachete, atât al celor de sol
cât și al celor antiaeriene. E
foarte bun împotriva elico-
pterelor, dar încet în mișcare.
Când rămâne fără rachete
va arunca grenade la mică
distanță.

VC Scout - Un foarte bine antrenat luptător în special pentru zonele sălbatice. De obicei nu poate să se descurce singur. E dotat cu un AK-47 și grenade. E greu de depistat.

VC Sniper - În posesia carabinei sale M1, se ascunde și așteaptă. Trage la distanță foarte mare și se retrage permanent pentru a păstra această distanță. Dacă urmăriți un sniper fiți siguri că veți nimeri într-o ambuscadă.



După ce si-a curătat Chitac arma

ra cu grenada, totul se transformă într-o mare baltă de sânge. Armele folosite sunt deosebit de eficiente, mai ales pe vietnamezi. Aruncătorul de grenade, după ce vă învățați cu el, este fenomenal. Practic, nici un chirurg de pe lumea asta n-ar putea face același lucru.

M16-le sunt și ele de învidiat: precizie și eficiență. Aveți și explozibil pentru obiective mai mari: clădiri, depozite, locuințe, grădinițe, maternități. Strategia este și ea un punct forte.

În fiecare misiune începi cu un căpitán, un medic, trei berete verzi și un specialist în arme. Fiecare are o armă de bază, de obicei M16 plus abilități speciale Acestea sunt diferite de la o unitate la alta și la unele în funcție de misiune.

Spre exemplu, căpitánul poate solicita susținere aeriană, poate folosi explozibil, poate plasa încărcături de semnal și avertizare, bineînțeles în funcție de misiune. Cele mai eficiente unități sunt totuși beretele verzi. În anumite situații pot face față unui număr impresionant de vietnamezi. Păcat că Al-ul este echivalent cu al unui melc descendent dintr-o familie de genii. Totul depinde de voi și de strategia pe care o folosiți. O să observați că dacă nu sunteți atenți, supertrupă va trage în pământ până la consumarea irevocabilă a muniției. Dintre amănunte, cel mai sugestiv ar fi acela al vietnamezului care moare secerat de un M16, îi sare spectaculos scufia de pe cap, după care cade și rămâne legănându-se liniștită pe apă, sub bătaia vântului tropical. Frumos! Urechear torului este mângaiată permanent de sunetela mlăștinii și ale pădurii. Fond muzical nu există. Nicu nu trebuie. Zgomotela aferente sunt suficiente. Cele mai frumoase sunt ale mortierelora și grenadelor:

■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■uuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuuu

Bum-ulu sună ascendent-descendent cu amplificarea basului, întrú deplina satisfacerea á pre-

tențiilor voastre auditive. Personajele dispun de o ironie tipic „soldat american superpregătit și subeducat”. Grijă la vegetație. Vietnamezul nu doarme, e ascundoreș și vigilent ca un geniu descendent dintr-o familie de zăgani. Dacă vă ascundeți după vreun copac, faceți-o pentru perioade scurte. Copacul nu rezistă la moarte. Copacul e... stupid.

Actul II

Cipândela se trezi la auzul unui zgomot asemănător cu al IMS-ului proprietate personală. Deschise ochii. Întineric. Noapte. Pipăi noroiu până atinse ceva rotund, moale și lipicios. Era un ochi. Scuipă înciudată și îl nimeri. „Piciorul, au piciorul!”, debită răsuflat ea. „Cred că o doare piciorul”, am debitat și eu. Cu o mișcare de rotație antiorară își luă piciorul, și-l puse sub cap și adormi la loc. Brusc.

Continuarea într-alt număr.

Locke

LEVEL	Date tehniche
Titlu:	Green Berets
Gen:	RTS
Author:	Jared Taylor
Distributor:	Take-Two Interactive
Processor:	P II 300 MHz
Memorie RAM:	64 MB
Accelerare 3D:	minim 8 MB

LEVEL	Nota Review
Grafica:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	03/05
Multiplayer:	13/20
Impresie:	07/10

A circular gauge chart representing an overall score. The gauge is a circle divided into 20 equal segments. 16 segments are filled with a dark red color, while the remaining 4 segments are white. In the center of the gauge, the text '77%' is written in a stylized, dark red font.

THE STING!



„Am crescut de mic printre ei și am ajuns unul de-al lor”

S alut! Încinte de a începe vreau să mă prezint. Știu că așa este frumos. Așa mi-a spus și mama de când eram mic: „Fiule, ține minte, oriunde te duci și cu oricine vorbești, nu uita în primul și primul rând să te prezinți. Numele pe care îl porți ar trebui să-ți facă cinste. Nu pentru că te-ai trage dintr-un neam de nobili sau ai avea nu știu ce sânge în vene, ci pentru că asta este cartea de vizită.” Hei, și dacă ați ști cât de folositor mi-a fost acest lucru. Numai o singură dată mi-a adus ghinion, dar deja bat câmpii și vă plictisesc. Poftim! A, nu vă plictisesc, atunci permiteți-mi să mă prezint. Mă numesc Matt. Matt Tucker, dar prietenii îmi spun simplu Matt. Da, da, nici o grijă, puteți să-mi spuneți Matt. Nu, nu mă supăr. Chiar dacă ne cunoaștem doar de două minute parcă ați fi prietenul meu de-o viață. Simt că aș putea să vă povestesc toată noaptea, fără întrerupere, dar mi-ar fi teamă să nu vă gândiți ce vrea nebunul ăsta de la dumneavoastră. Stați să mai comand un rând de băutură și continuăm.

Cum? A, da, să nu fie prea tare pentru că noaptea doar ce a început. În regulă.

După o dușcă de lichior

Hei, să ne întoarcem la poveștile noastre. Da, sunt de prin părțile astea. De fapt, în orașul ăsta m-am și născut. Nu a trecut foarte mult timp de atunci, dar parcă am trăit o mie de ani. Deh, este un orașel micuț, cochec și plin de locuri frumoase. Dacă nu sunteți prea ocupat, mâine pot să vi-l prezint din cap în coadă. Avem muzeu, grădină, cinema, dar și o zonă industrială și un port. Doar suntem la marginea oceanului, cum să lipsească așa ceva. Tot ce se poate. A, și baruri. Nu sunt multe. Cinci în tot orașul, dar nu știu ce m-aș face fără ele. Aici găsesc oameni foarte utili în meseria mea. Pe aici îmi petrec jumătate din viață, dar ce să-i faci. E plin de femei frumoase și hoți, altceva nu găsești. De ce spun că sunt utili în meseria mea? A, nul Vă înșelați! nu sunt polițist. Ce, am

eu față de polițist? Hei, vedeți. Nu mai faceți confuzii de astea pentru că mă jignii. Sunt hoț. Da, și nu mie rușine cu asta. Am crescut (de mic) printre ei și am ajuns unul de-al lor. Cu asta m-am ocupat de când mă știu, și credeți-mă, nu e o viață ușoară. Numai pielea de pe spatele meu știe câte a pățit din cauza asta. Zece ani am stat la militica. Zece ani grei la care mă gândesc cu groază și acum. Greu mai trece timpul acolo. N-am ieșit de mult de acolo. O, nu vă speriați. N-am venit cu alte apucături de acolo, dar de hoție tot nu m-am lăsat. Vă gândiți probabil că zece ani nu au fost de ajuns să mă dezvețe. Așa este, dar nici cu o sută de ani nu m-ar dezvăța. Nu m-aș lăsa de meseria asta pentru nimic din lume. Și nu o fac pentru bani. Bani am destui să mă plimb cu taxiul în fiecare zi. Sunt mașinile alea galbene care se plimbă tot timpul prin oraș. Da, le-ați văzut. A, ați și fost cu unul astăzi? Aveți grijă că sunt mari hoți. Ghicesc imediat că nu sunteți de prin împrejurimi și vă taxează peste măsură. Și ați tre-



Eu la hotel



Eu și câinii fierbinți



Eu pe pod



Eu după ușurare

cut pe lângă o clădire mare, impunătoare, dar cu un aer înspăimântător. Da, o știu. O știu chiar prea bine. Este Ministry of Light. Hrrrrrr! Un coșmar clădirea asta pentru mine. Cel mai bun prieten al meu, Sinclair, este acum acolo. Nu știu cum, dar au pus mâna pe el.

Mi s-a uscat gâtul de la atâta vorbă. Mai comandăm ceva. A, faceți cinste. E rândul dumneavoastră. Frumos. Vă mulțumesc mult. O voadă la gheață te rog. Dar, să reluăm discuția. Aveți dreptate, închisoarea a fost o experiență traumatizantă pentru mine. Tocmai de aceea planific cu atenție fiecare furt. Da, le planificam și înainte, dar, după nu știu câte lovituri, am devenit cam neglijent și m-au prins. Acuma e altceva. De ce? Zece ani în închisoare n-am făcut altceva decât să gândesc. Mintea mea nu mai funcționează ca înainte. E ca o cameră de filmat. Pur și simplu mă așez la biroul meu și am un birou foarte frumos, chiar dacă stau la hotel. Iau o foaie de hârtie și închid ochii. Totul apoi se petrece ca într-un film. Văd exact locul de unde vreau să fur, persoanele care sunt în jur, mișcările pe care le fac aceștia, vederea pe care o au asupra locului, totul cu o exactitate excepțională. Nimic nu rămâne necercetat. Fiecare unghi al clădirii și interioarelor este în mintea mea. Pot să derulez banda înainte și înapoi până când găsesc soluția optimă. După aceea, e timpul acțiunii. Bineînțeles că fur tot ceea ce găsesc și pot căra. Sunt și eu om și nu pot să car lucrurile foarte grele. Când e nevoie mai iau și niște complici pe care îi găsesc pe aici. Nu, nu pe oricine. Trebuie să aibă anumite calități și cel care mă va ajuta. Bineînțeles că împărțim după aia bunurile. Dar, fiți fără grijă, sunt de ajuns pentru fiecare. Poftim? Evident că



Orașul meu

nu pot să mă duc după aceea cu bunurile furate prin oraș, dar nici nu trebuie. Știu că au metodele lor, și cercetează până și seria bancnotelor. Tocmai de aceea le vând unui prieten bun de-al meu, care are un magazin sau cuiva care este interesat de obiectul respectiv. Nu, la furt nu mă duc cu taxiul. Am mașina mea. De fapt, există chiar un dealer de mașini la noi în oraș, și, pentru banii potriviți, poți să-ți faci rost de o buclă bună. Unele le cumpăr tot de la un prieten, și uite cum se pun lucrurile pe roate. Vă interesează? Vreți să încercați și dumneavoastră gustul aventurii sau aveți o gaură în buget pe care vreți să o acoperiți? Nu, e prea mult pentru dumneavoastră. Bănuiam eu de când v-am văzut. Nu, nu, nu v-am mai spus? Nu o fac pentru bani. Sau mai bine spus nu numai pentru bani. Adrenalina este de vină. Mai ales că acum lucrez la un plan peste măsură de greu. Ați auzit de *Sting*. Da. E cel mai râvnit și va fi următoarea mea spargere. Să nu mai spuneți la nimeni pentru că mă băgați în necazuri mari.

Dar e cam târziu și v-am umplut timpul cu tot felul de prostii. Ne mai vedem, cum să nu. Orașul ăsta e bătut de mine dintr-o parte în alta toată ziua. Știți, îndatoririle de serviciu sunt de vină. Îmi pare rău că nu vreți să vă alăturați echipei mele. De curiozitate totuși, cine sunteți? John Smith. Și dacă nu vă e cu supărare, cu ce vă ocupați? A, sunteți game designer la **Neo**. Cum, vreți să faceți un joc din povestea mea, cu o grafică 3D în stilul desenului animat? Cui dată treabă... de filme făcute după viața unor am mai auzit, da' de jocuri ioc. Baftă, și anunțați-mă dacă ați avut succes. Acum, nu vă supărați, dar se pare că iar nu am noroc. În loc să



Eu și ușa. Ușa câștigă...



Eu vorbind cu stălpul



Eu uitându-mă la poze din alea...

apar și eu într-un film din care să-mi iasă și faimă și ceva bănet, apar într-un joc. Nu mă interesează pe mine, domnule. Și ce dacă calculatoarele sunt industria viitorului? Da, lămurii-mă cu ceva. Firma dumneavoastră unde își are sediul? În orașul vecin, la 50 de km. Și aveți multe calculatoare acolo?

Sebah



Eu între uși



Eu și lanțul

LEVEL	Date tehnice
Titlu	The Sting
Gen	Adventure
Producător	Neo
Distribuitor	JoWood Production
Ofertant	N/A
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	08/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Storyline	18/20
Impresie	09/10





De la copil la pirat sunt doar câțiva ani... lumină

Când Cal Johnston își pierde tatăl miner spațial, își ia nava în spinare și lumea în cap, atunci avem de-a face cu *Independence War 2 - Edge of Chaos*. **Info-frames** și **Particle Systems** au considerat acest gen de povești foarte interesant și, dat fiind succesul primului *Independence War*, au hotărât că pot să brodeze (după câteva cursuri intensive cu bunicuța...) în jurul ei un joc de să-ți fie mai mare dragul să-l instalezi (doar 500 MB pe HDD), să-i privești într-oul și să te apuci să te simulezi spațial 24 h/zi.

Incipit

Felix Johnston este un tată „natural”, cu un singur copil (Cal Johnston) și o slujbă cam neprielnică d.p.d.v financiar. Fiind el miner în sis-

temul Hover's Wake Alpha, stă toată ziua cu nava lui utilitară agățată de un asteroid și extrage din el tot ce-i mai bun, mai puțin untdelemn (de la bunica, desigur). Între timp, copilul Cal își ține tatăl de mână și îl ajută în procesul de extracție. Într-o bună zi, tata îl trimite acasă pe Cal. Între timp, the bad guy, Caleb Maas, un vechi „amic” de-al lui Felix, îi face o vizită explozivă. Nu după mult timp Cal devine fiu de praf stelar, împrăștiat încetșor în vid, în timp ce Caleb Maas râde malefic în fundal. Și uite-așa viața crudă îl ia în primire pe micuțul și neexperimentatul copil, care, însoțit doar de un prieten virtual, o conștiință afro-americană implementată unui chip, o ia pe drumul pierzaniei, al hoției și al crimei.

Și iată că revin la bunica... ce stați așa perplecși și nu spuneți nimic? Credeți că am în-

nebunit de vorbesc despre bunicuțe și nave stelare? Eu cu siguranță nu... poate producătorii... Să pun trei reflectoare pe situația asta confuză și să clarific puțin lucrurile: Cal al nostru se repede din Hover's Wake Alpha direct în The Effrit, o furtună spațială permanentă care face ca senzorii să aibă mari dificultăți în a percepe ceva în interiorul ei. În mijlocul acestei nebuloase șade un Biobomber. Nu, în ciuda numelui ofensiv, Bb-ul nu este o armă, ci o navă de fertilizare, de teraformare. Bebele ăsta a plecat de pe Pământ într-un timp pe care nici... bunica nu și-l mai aduce aminte. Pe parcurs, în loc să ajungă pe o planetă steapă și să o fructilizeze (mă rog, teraformeze), a ajuns în mijlocul Effritului și, nemaiaivând nimic de fertilizat, a început să vegeteze. Ei, dragii mei, aici intervine „buni” (aka „mam'mare”)

Nu semeni cu bunicuța!

Lucretia Johnston a fost pirat le vremea ei (aici se termină mitul bunicuței blânde, cu părul alb și ochelari, care știe să gătească dumnezeiește, și începe mitul bunicuței dure, cu priviri de oțel, care nu frământă aluatul de cozonac, ci frământă inamicul cu PBC-uri, disrupatoare și rachete urmăritoare) - o femeie dintr-o bucată, sigură, și șef, și lider, și mamă uneori..., pentru că l-a născut, la un moment dat, pe Felix, tatăl cel asasinat al lui Cal, la nouă luni după ce i-a dat ultimul sărut unui necunoscut (zis și Bunicul), un ins șarmant până la exasperare, probabil, dacă a reușit să... șarmeze o asemenea die-hard grandma'. Această bunică laudabilă a pus privirile pe BeBeul ascuns în Effrit și uite-așa Biobomberul a devenit bază de operațiuni pentru pirai. 'cuța avea la dispoziție o flotă alcătuită din nu mai puțin de 30 de nave, din care, în momentul în care Cal ajunge la Bb, nu a mai rămas decât un fighter, condus inițial de însăși Lucretia, pe care nepotul pune mâna după un lung și anevoios antrenament... de trei minute. Și uite așa Cal o ia pe drumul gloriei, al



Vă rog, se poate mai patriotic?



Ce DS9, ce Babylon 5?



Veșnicul „înainte...



... și după"

victoriei și al bogă... Aici banda se strică!

După o primă misiune rezolvată cu succes și după câteva plimbări prin spațiu, de colo colo, cărând tot soiul de pachete pentru un dubios, în schimbul unui laser cu rată mare de tragere și a unor disrupatoare pe care nici măcar nu le poți instala, într-o pauză de reclame, care pentru Cal durează nu mai puțin de 15 ani. Într-o bună zi, după ce reușise să aducă ceva celule energetice care să-l facă pe bebe activ și să înceapă să-i meargă mașinăriile (o gamă întreagă de macarale, ateliere, fabrici, uzine și industrii naționale), pleacă să aducă din debaraua fostei



Cu atât de multă poliție în zonă, tot timpul te paște amenda

locuințe (adică cea a decedatului tată) o navă utilitară, de care bebeul are nevoie așa cum are nevoie un apartament de aspirator sau o bucătărie de un aragaz. Dar, chiar când să se întorcă în Effrit, Cal dă peste Caleb Maas, care, după ce crezuse că a tăiat răul din rădăcină, vede că a sărit o așchie nu departe de trunchi și se hotărăște să îi dea foc cu laserele, ca să termine o dată pentru totdeauna cu familia de „ghimpi” n coastă”. Dar intervine poliția și îl ia pe Cal din fața armelor lui Calbe Maas doar pentru a-l arunca în pușcărie, unde eroul nostru își petrece, după cum spuneam, nu mai puțin de 15 ani.

Cum zboară timpul...

... când te distrezi. Dar când stai în pușcărie, între patru pereți, 15 ani trec în așa hal în-

cât li se aud pașii târșâiți și li se văd urmele galbui pe care le lasă pe toți pereții și pe fizionomiile pușcăriașilor. Așa se face că jucătorul abia își dă seama despre cine este vorba în filmul „Fifteen Years Later” (coprod. Particle Sys./ Infogrames) pe care am avut ocazia să-l văd de curând pe ecranul monitorului. Un Cal Johnston îmbătrânit (maturizat, ar spune unii) și o șleahță de ciudați, toți realizați destul de urât (spun asta după ce am văzut ce se poate face în privința animației faciale în *Final Fantasy: The Spirits Within*), evadează din acea high-security prison. De acolo se reped până la grandma's place, de unde începe toată aventura. Fiecare din membrii echipei de piraiți (Cal, Jafs, Lemuel, Azraelle și Lori) se descurcă cum poate mai bine. De pildă, după ce Cal face dintr-un transport spațial praf stelar, Jafs vine cu un „camion” și duce toate bunătățile înapoi în bază, unde se pot vinde sau folosi în procesul de producție (dat fiind că baza buniciei e dotată și cu ateliere).

În fine, fiind el un space simulator, *Independence War 2 - Edge of Chaos* aduce tot ce aducea primul *I-War*, dar îmbunătățit. De pildă, modelul fizicii newtoniene s-a păstrat și efectele inerției se fac simțite la tot pasul, ceea ce face ca virajele bruște la care visează un jucător de sim-uri arcade (dacă poate exista așa ceva) să rămână... vise.

AI-ul este agresiv. În timpul primelor misiuni, jucătorul neexperimentat (care încă nu știe tastele, mai ales că acestea nu se pot configura din meniul jocului) se pierde pur și simplu între inamici, linii, treide-uri și stele. Și, la urma urmelor, nici nu e prea mare pagubă dacă te pierzi puțin prin sistemele solare ale celor două star cluster prezente în joc, pentru că sunt peisaje care fac tot deliciul jocului (și care pot fi vizitate foarte comod, pentru că există posibilitatea de a călători la viteze enorme fără mereu-prezentul în simulatoarele spațiale hyper-jump, adică jucătorul se poate uita pe geam și în timp ce nava merge cu câteva zeci de mii de kilometri pe secundă). Am stat cu colegii și

am căscat gura la planete cu inele, la furtuni permanente (gen The Effrit), am trecut pe lângă stele de toate dimensiunile și concluzia a fost una singură: grafica din *Independence War 2* merită o notă considerabilă (la nivelul unui space shooter). Pe un CD cu artwork-uri din *Independence War 2* am văzut cum s-a lucrat la fiecare model de navă, cât de detaliat și de multipoligonal este fiecare obiect. Am o singură obiecție: deși jocul are (ca mai toate space shooterele) o enciclopedie care cuprinde toate armele și navele, nici un obiect nu e reprezentat 3D, ba uneori nu e reprezentat deloc, nici măcar printr-o poză. Altfel, no objections...

Există și multiplayer și împătimitii de space shootere vor fi fericiți să audă că pot să se laseze și să se misileze printre asteroizi și asta în timp ce ascultă un soundtrack superb în fundal (dar de care Miiza, care joacă anacronoxurile lui, s-a cam săturat...)

Așadar, avem de-a face cu un space shooter cu tendințe de space opera, un joc care încearcă să atingă dimensiuni epice și, într-un fel, reușește. Și, în plus, e cu bunica...

Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Independence War 2 Edge of Chaos
Gen	Space sim
Producător	Particle Systems
Distribuitor	Infogrames
Ofertant	Monosit Conimpex tel.: 01-3302375
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	13/15
Gameplay	26/30
Feeling	04/05
Storyline	08/10
Multiplayer	08/10
Impresie	09/10





Au trecut nouă luni. Nouă luni de teroare, frică, groază, foamă, sete și altele. Motivele sunt mult diferite de ce ar crede unii sau alții. Niște extrateresți foarte răi, cruzi și inumani au atacat pașnicii locuitori ai Terrei. Restul e simplu. Pământenii, luați prin surprindere, nu prea au mai avut timp să reacționeze. Oricum, ar fi avut nevoie de vreo încă cincisute de ani de avans tehnologic ca să poată face ceva. Prin urmare, Pământul a fost nevoit să semneze un tratat de pace cu cattenii (așa-și zic ei), tratat echivalent cu înfrângerea. În numai nouă luni întreaga infrastructură umană s-a dus... de răpă. Guvernele au fost dezintegrate împreună cu forțele de apărare, într-un mod mai mult sau mai puțin dureros. Economia a căzut. De orașe s-a ales praful și pulberea. Supraviețuitorii s-au trezit băgați în lagăre de concentrare. Pământul a ajuns să fie condus de trădători, așa-ziși „pacemakers”, în slujba invadatorilor. Trist, nu?

Unele lămuriri

Precum bine v-ați dat seama, e vorba de haina nouă a unei povești de când lumea, mai exact de pe vremea marțienilor. Extraterestrii vin, sunt mai avansați tehnologic (altfel n-ar fi putut veni), țin o mică demonstrație de forță și Pământul e gata cucerit. Unii pământeni își acceptă liniștii soarta în timp ce alții încearcă să facă ceva. Se naște mișcarea de rezistență, de obicei denumită „The Resistance”, și, bineînțeles, mai există cei neutri, care trăiesc în subterane, original denumiți aici „scavengers”. În aceas-

tă încrengătură de intrigi intri și tu în scenă. Ești o femeie și te numești Angel Sanchez. Inițial ești în posesia unei scrisori prin care mișcarea de rezistență s-a decis subit să te recruteze. Dar nu oricum. Trebuie să treci prin două misiuni-puzzle, a căror rezolvare va dovedi cât ești de capabil(ă). Apoi vei avea parte de alte câteva misiuni (mai exact 16 plus 5 opționale) prin care vei încerca să eliberezi pământul de nemerici. Angel nu este singurul caracter pe care îl folosești. Mai există încă trei, fiecare cu abilitățile lui speciale: Claire este atletă, Jimmy e demolator și Leo tehnician. Pe parcursul jocului ai posibilitatea să treci de la un caracter la altul, pentru a îndeplini sarcinile destinate fiecăruia. Vei fi purtat prin locații de genul magazin, stradă, subterane, biserică, studio TV, spital, depozite unde vei întâlni o serie de personaje, unele prietenoase, altele nu. Lupta este prezentă destul de frecvent, cu unele mici „ciudățenii”: în timpul unui dialog orice contact cu cei din jur este blocat, bineînțeles și lupta, atacatorii rămânând imobili în cele mai „active” poziții; Angel, o femeie absolut normală, îi rupe în bătaie pe munții de extrateresți numiți catteni (două picioare și sunt istorie). Probabil sunt buni în „gașcă”, dar zero într-o confruntare „ca-ntr-o bărbăție”. Gestică personajelor e puțin cam nepotrivită. Să fim serioși, nu te „întinzi” de plictiseală când te cauți toată suflarea inamică să-ți rupă picioarele. Dar cum scopul scuză mijloacele, trecem peste asta. Victoria contează. În rest, nimic spectaculos. Armele sunt variate – de la băte de baseball și cuțite până la dezintegretoare extraterestre. Puzzle-urile sunt simple, iar dacă se com-

plică, e mult până faci unul deoarece se tot repetă – tragi de mânere, apeși butoane, cauți cartele de acces. Cele mai complicate sunt acelea în care trebuie să-ți poziționezi fiecare personaj, simultan, în locuri diferite pentru a deschide cine știe ce poartă, ușă etc. Al-ul personajelor cu care interacționezi este „selectiv”, funcție de situație, lumină, punct de vedere, moment al luptei. Te va surprinde cu siguranță deoarece nu vei ști niciodată cum va reacționa respectivul. În ceea ce privește conversațiile, sunt cam seci și de multe ori variante opuse de răspuns duc la același rezultat. Umorul lipsește cu desăvârșire. Practic nu există. La fel de trist, nu?

Și în fine...

Jocul este, până la coadă, un third-person single-player action-adventure, la fel de plictisitor ca și descrierea. A fost creat după o celebră serie de nuvele SF ale scriitoarei Anne McCaffrey, serie numită Freedom. Pot să vă spun că acestea merită toată atenția, deoarece par a fi mult mai interesante. Grafica este dezamăgitoare ținând cont de resursele pe care le solicită. Poligoanele sunt atât de evidente că-ți iau ochii. Singura rezoluție accesibilă e cea de 800x600 16 biți și nu se pot seta decât gamma, luminozitatea și textura. Coloana sonoră este acceptabilă, chiar dacă nu se potrivește cu acțiunea. Un lucru bun este acela că personajele vorbesc și noi fericirii le putem auzi, mai puțin când mor (în chinuri sau altfel). Un pic de intonație, în funcție de situație (la vite! Fac și poezii), nu ar fi stricat. Interfața este foarte accesibilă. Personajele sunt facil de controlat și manevrat, tastele funcționale puține, ușor de reținut. Per total e un joc bun pentru cei ce au făcut de curând cunoștință cu PC-ul. Pentru ceilalți... la alegere. Pentru mine a reprezentat doar un lung șir de deja-vu-uri care mai de care mai somnoroase.

Locke



Până aici i-a fost!



Cine o fi frumosul acela din oglindă? Eu?

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Freedom: First Resistance
Gen	Action/Adventure
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft România
Tel.	01-2316769
Procesor	P II 300 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	32 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	13/20
Sunet	09/15
Gameplay	16/30
Feeling	01/05
Storyline	10/20
Impresie	06/10





Soluție destinată protecției antivirus la nivelul serverului de e-mail

AVX pentru MS Exchange este o soluție destinată protecției antivirus (virusi, torieni, viermi, backdoor și coduri rău intenționate) la nivelul serverului de e-mail. Sunt filtrate atât mesajele care intră sau ies din sistemul informatic cât și mesajele interne.

AVX pentru MS Exchange asigură protecția utilizatorilor prin filtrarea tuturor mesajelor, urmând ca spre clientul de mail de pe fiecare stație să fie livrate doar mesajele care nu conțin nici o infecție. Astfel se previne trimiterea sau recepționarea oricărui mesaj infectat din exteriorul/interiorul sistemului informatic.

Cerințe sistem

Cerințe hardware:

- Procesor: minim Pentium II 400 Mhz
- Memorie RAM: minim 128 MB
- Spațiu minim pe harddisk: 200 MB (recomandat 500 MB)

Cerințe software:

- Sistem de operare: Windows NT 4.0 SP4 sau Windows 2000 SP1
- MS Exchange 5.5 SP3 sau MS Exchange 2000 SP1
- IE 4.0 sau superior

Caracteristici

- Detectează peste 55 000 semnături de virusi inclusiv cei din RoWildList
- Se instalează pe MS Exchange fără a fi necesar să fie instalat și pe sistemele din rețea
- Scanează atât corpul mesajelor cât și atașamentele acestora
- Scanarea se realizează în timp real, fără încetinirea traficului e-mail
- Actualizarea bazei de semnături de virus se realizează automat prin internet fără a fi necesară intervenția administratorului
- Permite selectarea opțiunilor; ignoră, dezinfectează, șterge sau include mesajul infectat într-un director carantină situat pe server
- Noile mail boxuri create sunt în mod automat protejate
- Avertizează administratorul prin NetSend și/sau e-mail asupra mesajelor infectate
- Generează mesaje în log cu privire la acțiunile desfășurate și virusii detectați
- Conține tehnologia AVX și motoarele de scanare din AVX Professional, produs certificat ICSA Labs
- Conține tehnologia AVAPI recomandată de Microsoft pentru MS Exchange

Mesaje "curate" printr-un server protejat.

www.avx.ro



Un RPG cum nu s-a mai văzut.

Ca orice început, e greu. Așa că o să încep cu o destăinuire... Într-o dimineață, pe când mă pregăteam și eu să mă culc, mă trezesc cu Mitza la ușă. Mă scarpin în cap și îl întreb ce vrea. Răspunsul vine mai devreme decât mă așteptam. „Ciolane”, îmi zice el, „știindu-te pasionat de *Daggerfall*, te rog să scrii și tu un articol să vadă și tinereii cam ce jocuri se făceau pe vremea noastră...”

Uimit, ca ȋiganul care s-a trezit peste noapte primar, fac ochii mari, mă mai scarpin încă o dată în cap, accept și mă duc să mă culc (nu înainte de a-i arăta domnului redactor ușa).

Acum că m-am trezit, arzând de nerăb-

dare de a arăta lumii întregi că și în preistorie se făceau jocuri bune, voi începe ca orice om normal cu un...

Cuvânt înainte

Totul a început când o mână de oameni, pe numele lor **Bethesda** au vrut să revoluționeze lumea RPG-urilor cu al lor *The Elder Scrolls: Arena*. În mare parte au reușit. Zic în mare parte, deoarece *TES: Arena* era un joc plin de bug-uri, bug-uri care au descurajat pe mulți dintre posibili jucători. Totuși, au înregistrat un mare succes, fapt care l-a determinat să lucreze la o continuare, *TES: Daggerfall*, despre care vă voi vorbi acum.

Povestea-i poveste

„de neuitat cu zmei și zâne și fete de împărat”, după cum zicea „binecunoscutul” cântec cântat de abramburei. Numai că aici zănele sunt goale și fetele de împărat preferă un Necromancer King în locul demodatului Făt Frumos. Zmeul ești tu.

La început povestea e simplă, urmând a se complica foarte mult pe parcursul jocului. Tot ceea ce face deliciul marilor consumatori de RPG-uri e aici. Vrei romantism? Există!... Vrei trădare? Iuda e găinar pe lângă ceea ce vei găsi aici. Cafteală? Trage o tură în cel mai apropiat dungeon și-ți va ieși pe nas. Asta ca să nu mai amintesc de magie (subiect tratat mai încolo).

Cheful începe când regele Iysandus, un om „pâinea lui Dumnezeu”, moare. Acuma poate că o să-mi săriți în cap: „Păi, dacă era așa de bun și drept, înseamnă că a ajuns în loc luminat, în loc cu verdeață, și nu știm de ce ne mai plictisești cu povestea asta răsuflată!”. Aici ați cam avea dreptate, însă lăsați-mă să termin ce am început. Și pe cât de așezat era în timpul vieții pe atât de zurbagiu devine după ce moare, bântuind străzile orașului Daggerfall, băgându-l în sperieți pe bieții foști supuși și cerând răzbunare.

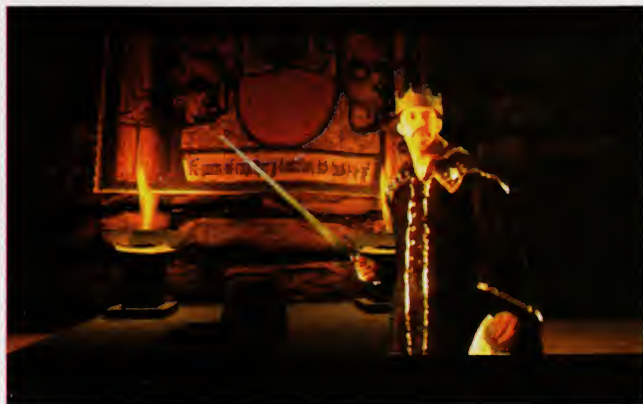
Cam asta este tot ce ți se spune la început, dar... Dar ceea ce pare la început o poveste răsuflată se transformă în aventura vieții tale și pe parcurs se complică extrem de tare, ducându-l la extaz pe orice pasionat de RPG-uri, și nu numai.

la calul meu și du-te...

Tu ești trimis să te joci puțin de-a Colombo și să descoperi cam cine l-a determinat pe săracu' rege să moară și să devină ceea ce a devenit. În plus, ca dovadă că PTTR-ul și-a băgat coada până și în jocuri, ți se dă misiunea de a afla cam ce s-a întâmplat cu o scrisoare care numai la destinație n-a ajuns. Toate astea le afli din filmulețul de la început (care ȋin să



Și așa l-am reîntâlnit pe bunicu'.



Mai încet cu muzica aia că vin și vă hăcui!!!



Mască de hochei? Am! Șuba de la tata? Am!...

spun că nu e ceea ce s-ar numi un intro mese-riș), filmuleț cu actori reali, pe atunci neștiindu-se prea mult despre filmulețele făcute cu engine-ul jocului. Te trezești într-o peșteră, unde ești înștiințat de un textuleț, pe cât de succint pe atât de galben, că ai naufragiat și te-ai ascuns în respectiva peșteră atât de bine încât nu mai găsești ieșirea. Atât vă zic, iar ca să aflați mai mult, jucați *Daggerfall*.

Pe-un picior de plai...

Un cuvânt despre terenul tău de joacă. Se numește Tamriel și este un regat în toată regula. Ca un mare devorator de mud-uri, n-am putut să nu fiu impresionat de grija cu care Bethesda a creat lumea în care tocmai te-ai aruncat. La început au împărțit regatul în provincii. Cum provincie fără nici un oraș nu s-a mai văzut, au pus orașe (și nu puține: 820 la număr), pe care le-au populat din plin. Unde mai pui că pe lângă orașe există mai un templu, mai un dungeon și alte chestii bune la regatul omului.

Netrăind în raiul comunist, sau gândit că oamenii trebuie să se închine la ceva. Așa s-au născut zeii (sau Daedra Princes, cum sunt numiți în joc). Orice om normal s-ar fi oprit aici, însă ei nu... nici pe departe. Ca orice zeu care se respectă, trebuiau să se amestece... așa că o să ai ocazia să mai stai la o tacla cu domnii zei. Nebunia continuă... AU CREAT CALENDARUL, care nu e pus numai de decor, existând zile de

sărbătoare în care tot timpul se întâmplă câte ceva, mai un prânz gratis, mai o berică, mai un free healing șamd. Ca să mă uimească și mai mult, au creat un sistem juridic (cam rudimentar, dar există) care funcționează... De exemplu, nu poți dormi pe unde apuci. Cum ai pus și tu capul jos, răsare garda care te saltă și te duce să dormi la răcoare... Dacă totuși ai chef să dormi în oraș, te duci frumușel la un han, îți închiriezi o cameră și poți să te odihnești liniștit. Ar mai fi o soluție, dar mai încolo.

Partea proastă e că pentru fiecare mănărie pe care o faci, reputația ta în provincie scade, existând riscul ca oamenii să nu mai vorbească cu tine, pierzând astfel ocazia de a afla lucruri vitale pentru joc.

Dacă ai chef să mai faci o cumpărătură, sau ți se pare că ai prea multe chestii în inventar, poți să dai o raită pe la magazinele locale care sunt și ele împărțite în mai multe categorii. Există magazine de arme, armuri, de ingrediente, de haine și alte năzdrăvănii, care au o oră de deschidere, o oră de închidere, iar prețurile diferă de la magazin la magazin. Mai există și așa-numitele General Stores (un fel de cash&carry) unde poți să vinzi și să cumperi orice. Partea frumoasă e că, de exemplu, poți să vinzi o armă și la un General Store, dar nu vei obține pe ea un preț foarte bun... înțelegeți ce vreau să spun. Dacă vă dau banii afară din casă, Bethesda ne-a furnizat și bănci (situate în orașele mari) care se ocupă de asemenea chestii....

Ăsta-i Tamriel-ul...

Pentru că de unde iei și nu mai pui se termină, o dată și o dată trebuie să îți câștigi și tu o pâine, unii oameni îți oferă slujbe mai mult sau mai puțin curate... Special pentru cei care vor mai mult decât bani, au fost construite Guild-urile, care sunt livrate de programatori în mai multe variante.

Ca să satisfacă setea de măcel a omului simplu, au fost introduși o serie de monștri mai mult sau mai puțin supărați: mai un animal (urs, tigru, scorpion, păianjen, liliac), mai un pui de dragon, așa ca la țară. Pentru cei mai supărați a fost introdusă o adevărată galerie de monștri: orci, vampiri, stafii și alte jivine necurate. Pentru sinucigași au fost introduși Daedra Lords, Ancient Vampires și Leech Lords. Per total, fauna Tamrielului numără vreo 49 de tipuri de monștri. Dacă domnii monștri ar fi stat liniștiți așteptându-te să-i lichidezi ar fi fost totul simplu. Dar nu. Al-ul monștrilor nu e prea strălucit, creaturile fiind cam prea previzibile, însă își face cât de cât treaba... Arcașii sau spellcaster-ii nu se apropie de tine, preferând să te blagoslovească de la distanță mai cu o săgeată, mai cu o vrajă... Ceilalți vin ață la tine... Unii monștri au puteri specifice, și credeți-mă... și le folosesc din plin.

Killing is my businnes

Și fiindcă nu puteai fi trimis la luptă în fundul gol, Ji s-a dat un arsenal demn de un Rambo medieval. Armele sunt împărțite în mai multe



... și cam așa arată o provincie, punctele arătând pe unde te poți plimba



Phui!!! Iară am scăpat ketchup-ul!



Dom'le, îmi pierdui și eu tibia stângă...

categorii: Long Blade, categorie ce include toate tipurile de săbii cu nume care mai de care mai fioroase, Short Blade (aici sunt numai pumnalele), Blunt weapons (ceva buzdugane și alte asemenea), Axe (pentru cei care iubesc călăii) și banalul arc. Până aici pare simplu, dar dacă mai adăugăm și diversele tipuri de armuri Chain, Leather, Plate plus ceva scuturi, vedem că treaba se complică și la capitolul ăsta. Ca să fie totul și mai frumos, armele și armurile sunt realizate din diverse materiale (cu diverse culori) de la banalul fier până la mirobolantul Daedric. Câștigul nu e numai estetic. Cu cât mai bun este materialul cu atât arma va da mai tare în armura adversarului iar armura ta va da mai tare în arma nefericitului ce te atacă.

Ca să te ajute și mai mult, au fost introduse (cu mult înaintea lui *Diablo*) obiectele magice, ce conferă purtătorului atribute mărite sau castează niște vrăji, nefiind nevoie de mană. Dacă ești mai cârcotaș și obiectele magice găsite de tine te lasă rece, atunci poți încerca să ți le construiești singur, „just the way you want 'em”.

Un capitol mai aparte ar fi artefactele. Artefactele astea sunt niște super-arme, care ți-l fac pe orice erou mitologic să se lase de meserie și să se apuce de jucat *Daggerfall*. Ca orice lucru bun, nu se găsesc pe toate drumurile, ele fiind oferite ca premiu pentru rezolvarea anumitor quest-uri date de Daedra Princes (zeii despre care vă vorbeam mai devreme) ca rezultat al invocării lor.



Mai schimb niște valută, mai cumpăr o rețetă...



Vilă somptuoasă... piscina nu a mai încăput în poză.

Zmeul Zmeilor...

... ești tu, jucătorul. Ești pus să-ți alegi rasa, existând 6 în joc cu nume care mai de care mai năstrușnice și mai plăcute ochiului, nelipsind elfii. Ești caracterizat de atributele clasice, apărând câteva în plus. Pentru cei care au trăit în peșteră până acum, sau pentru dependenții de Solitaire reamintesc Strength, sau puterea pumnului, Intelligence și Wisdom, sau puterea minții și multe alte năzdrăvanii de te crucești citindu-le. O chestie inteligentă din partea producătorilor: spre deosebire de alte RPG-uri, unde unele atribute au fost introduse doar pentru că mai exista loc pe ecran, aici ele influențează într-o mai mică sau mai mare măsură gameplay-ul. Pentru cei dintre voi care ridicați neîncredători o sprânceană, ofer spre exemplificare drăcescul „Luck”. În *Daggerfall*, vechiul proverb „Mai bine un dram de minte decât un car de noroc” și-a cam pierdut din înțeles... mai bine amândouă, norocul fiind un factor destul de important. Având noroc cu caru' reușești mai ușor să invoci un zeu, să livrezi în tărităcuța dușmanului o lovitură cauzatoare de moarte (critical strike), sau să găsești mai mulți bani pe corpul unui adversar proaspăt ucis. Ca atribute noi ar mai fi de amintit „Personality” (un fel de Charisma din clasicele AD&D, cu mențiunea că nu e total nefolositor) și Speed (având legătură atât cu chestia aia rușinoasă și în același timp sănătoasă, dar și cu viteza cu care-i altoiești pe săracii monștri).

Mă nascui între Carpați...

Alelei, feciorii mei, până aici v-a fost... De ce spun asta? Pentru că v-am adus exact unde vroiam eu: la „Character Generation”. Pe lângă atributele de care vorbeam mai sus, există și câteva chile de skill-uri pe care **Bethesda** ni le-a oferit spre îmbucurarea ochiului și a degetului cu care manevrăm butonul stâng al mouse-ului. Datorită lor (și nu numai lor), avem de-a face cu cel mai complex și minunat sistem de creație a viteazului pe care-l înfrunghim în joc, pe care l-am văzut până acum. N-am mai întâlnit în toată cariera mea de RPG-ist un sistem mai complex și cu o libertate de exprimare mai mare decât în *Daggerfall* (poate doar în paper RPG-urile AD&D - pentru cunoscători). Există trei moduri de generare a caracterului, unul mai interesant ca altul. Modul clasic - clasele predefinite, este recomandat celor mai slabi de înger sau nou-veniților. Pentru cei care vor mai mult decât măcel și violență există un sistem bazat pe un chestionar, care ajută la crearea unui caracter cât mai apropiat de jucător, iar pentru maniaci, sau pentru cei care au încercat măcar o dată să scrie *Shogun*-ul pe un bob de orez, avem modul Custom care te îndrumă spre crearea băiașului de vis.

Cum primele moduri nu prea prezintă cine știe ce noutate, voi insista asupra modului Custom. Ești pus față în față cu o listă, pe cât de mare pe atât de galbenă, cu skill-uri (după



Uh... băieți... succes!



Sunt un criminal, recunosc. Am probleme acasă.

ce în prealabil ți-ai ales rasa) dintre care Măria Ta, gamerul, trebuie să-ți alegi douăsprezece care crezi tu că te reprezintă. Astea douăsprezece, după ce că sunt câte sunt, mai sunt și împărțite în Primary, Major și Minor, câte trei la primele două, iar restul la Minor. Aceste 12 skill-uri sunt cele mai mari, restul fiind și ele prezente, dar având niște valori de toată rușinea. Avantajul este că ai o foarte mare libertate să-ți creezi clasa pe care o vrei.

Dacă cea mai mare dorință a ta era să te faci Ninja, alegi ca primary skills un Hand-to-hand și ce crezi tu că ți-ar mai trebui unui Ninja ca la carte, și cu o privire furioasă în ochi porcezi la drum.

Toate skill-urile sunt influențate în mod direct de atribute, așa că mare grijă... dacă nu ai puteri magice prea mari (aka Int prea mare) nu-ți fă personajul spellcaster, sau...cred că ai prins ideea. Mare atenție la alegerea skill-urilor pentru că o poziționare greșită a lor poate duce la o avansare lentă.

Na, că am stricat surpriza!! Avansarea nu se mai face pe baza banalelor puncte de experiență, ci pe o folosire cât mai îndelungată a skill-urilor pe care ți le-ai ales de la început. Cu cât folosești mai mult un skill, cu atât el se va mări, ducând inevitabil și ireversibil la avansare. Simplu, nu? Cu alte cuvinte, fiecare avansează făcând mai bine ceea ce știe: un hoț să dea cu jula, un warrior să dea cu sabia, un mag să dea cu magia etc. Cum nu se putea să

nu dau de matematică până și aici, avansarea se face pe baza unei formule în care sunt implicate o groază de chestii.

Ca să vă lămuresc, să vă povestesc cum crește skill-ul Long Blade. De câte ori dai cu sabia (în gol sau în carne vie) o mică variabilă crește (ca în povestea cu Făt Frumos), până ajunge la un nivel prestabilit. Când ajunge mare variabila, skill-ul se mărește cu un punct, iar variabila redevine mică. Și tot așa. Deci, după cum vedeți, un sistem care teoretic nu avantajează pe nimeni, un fel de comunism care funcționează...

You put a spell on me

Cum votcă fără alcool și RPG fără magie nu s-a mai văzut de când lumea, în *Daggerfall* avem un sistem impresionant de magie, vrăjile fiind prezente în număr foarte mare (cam 80) și ar satisface și pe cel mai infocat admirator al Mamei Omidă (unica și adevărată)™. Dacă totuși te crezi un Merlin modern mult mai deștept decât creatorii jocului, poți să încerci să-ți creezi singur vrăjile. Asta în cazul în care ești membru activ și cotizezi la vreo obscură a asociație a vrăjitorilor din Tamriel (aka Mage Guild). Dacă nu, ai face bine să te înscrii. Revinând la vrăjile predefinite, care după ce că sunt nesimțit de multe și cu niște nume care mai de care mai impresionante, nici nu ți se dau pe moca, urmând să ți le cumperi de la aceleași



Aș bate la ușă, dar mi-e frică...

ghilde ale magilor, sunt împărțite în 5 categorii pe care, din motive care țin de spațiu, nu le mai enumăr.

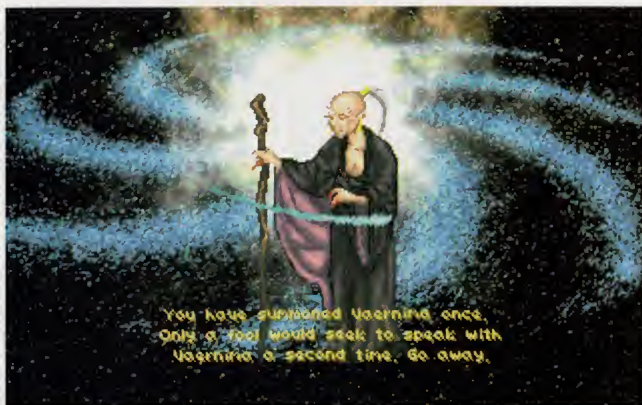
Vă ajunge să știți că sunt 5. Și mai frumos este că dacă ai bani și mana ca să le castezi, poți să-ți cumperi câte vrei, posesia lor nefiind condiționată de nivel. Frumos, nu?

Pe lângă vrăji, magia se mai livrează și sub formă de beuturică (aka poțiuni), întărind expresia „Magia trece prin stomac”. Poțiunile astea le poți găsi gata preparate, sau dacă una dintre pasiunile tale a fost gătitul, poți să ți le prepari, având nevoie de una bucată rețetă (ca să știi ce pui în ele), ceva ingrediente și acces la bucătăria unui Mage Guild. Plus ceva bănuți.

Role-Play

Se pare că binecunoscutul concept de role-play și-a cam pierdut din semnificații de-a lungul anilor.

Role-play înseamnă în primul rând „cum ar fi dacă eu aș fi” și presupune o foarte mare libertate de mișcare și de decizie. În marea majoritate a jocurilor de gen apărute în ultimii ani, această libertate ți e parțial răpită, neputând face multe chestii „just for fun”. Ești îngrădit de către plot-ul jocului, și nu prea mai poți face nimic altceva. Tocmai neajunsurile acestea m-au împins spre MUD-uri și spre *Daggerfall* și dacă aș fi găsit vreun amator, spre paper RPG-uri. În *Daggerfall* această îngrădire aproape



Ulciorul nu merge de multe ori la apă.



Așa, ai tăi sunt bine?



În mijlocul pustietății.

că dispăre, tu cu FOARTE mici excepții fiind liber să faci aproape ce vrei. Au fost introduse elemente care măresc acest sentiment. De exemplu, dacă ai destui bani, poți să-ți cumperi o casă, și credeți-mă e o chestie foarte plăcută ca, după o luptă crâncenă să te duci acasă, să-ți atârni armura în cui și să tragi un pui de somn. Și aș putea continua așa până dimineată, multe chestii fiind introduse „just for Role-Play purposes”.

Dacă n-ai chef să rezolvi quest-ul principal, poți să nu îl rezolvi și să-ți vezi liniștit de scopul tău (să strângi un ban, să-ți cumperi o casă, să devii marele meseriaș într-un guild ales de tine, și multe altele). Bram Stoker e scriitorul tău preferat?

Dacă da, aici ai posibilitatea să devii vampir sau vârcolac (cu avantajele și dezavantajele aferente), lucru pentru care sunt necesare una bucata mușcătură + o doză mare de noroc (sau ghinion, depinde cum vezi lucrurile). Libertatea asta de a alege ce vrei să faci m-a transformat într-un mare fanatic al acestui joc. Și ca să vă mai destăinuiesc ceva, îl joc de un an de zile și nu l-am terminat.

So much joy, but where's the pain ?

Dar cum vorba „și frumoasă și lăptoasă și devreme-acasă” este valabilă, *Daggerfall* este un joc care mustește de bug-uri, lucru

foarte exasperant, credeți-mă. Au apărut nenumărate patch-uri, care au mai rezolvat din probleme, dar...

Nu aș recomanda nimănui să-l joace fără a fi aplicat ultimul patch, existând un risc foarte mare de a contracta o nevroză...

Bug-uri grafice există din greu, de multe ori fiind în imposibilitatea de a elimina un monstru din simplu motiv că, precum Ana a meșterului Manole, se ascundea prin ziduri.

Jocul are tendința extrem de deranjantă de a se bloca chiar când ți-e lumea mai dragă, lucru care l-ar împinge la sinucidere pe vreunul cu psihicul mai labil.

Pe deasupra, unele quest-uri se pare că nu au finalitate, fiind în imposibilitatea de a le rezolva (lucru în mare parte reparat de ultimul patch), iar prezența foarte multor item-uri în inventar măbind șansele ca jocul să crape. Așa că salvați mult și salvați des.

O chestie ciudată (ca dovadă că nu numai la români se întâmplă ciudățeniile) este că manualul jocului a apărut când jocul era încă în faza de beta test... așa că unele chestii scrise în manual nu se regăsesc în joc. Spooky!!

În afara bug-urilor de programare, mai găsim niște chestii cam bizare.

Nu de puține ori mi s-a întâmplat să buzunăresc o fantomă, să găsesc Holly Daggers pe corpul unor vampiri, să găsesc un Fire Atronach pe fundul apei, cămile în zone cu climat rece șamd.



În periplu prin Piatra Craiului.

La sfârșit de drum...

Grafica este așa și așa, putând ușor scărbii pe un tinerel pentru care *Unreal* a fost primul joc jucat, sau mulțumi pe unul care a jucat *Ultima I* la greu. Deci, mi-e foarte greu să vorbesc despre grafică fără să supăr pe nimeni. Clasicul (pe atunci) 320x200, un pseudo 3D (monștrii + oamenii fiind sprite-uri arătoase de departe, mai puțin arătoase de aproape) sunt câteva din caracteristicile grafice ale jocului.

Cum orientarea într-un peisaj 3D este cam haotică (aluzie la *Descent*), maparea lui are rezultate cam dubioase, rezultând o hartă, pe care ți este puțin cam greu să te orientezi, mai ales că unele dungeon-uri sunt pur și simplu imense.

Sunetul este mulțumitor și el, existând momente în care urlul unui monstru printr-un dungeon te poate călăuzi spre el, și momente în care nu face decât să te bage în sperieți, iar muzica, un midi care nu impresionează prin nimic, însă nici nu repugnă...

Într-un cuvânt, *Daggerfall* este un joc care ilustrează perfect concepția mai veche a producătorilor de jocuri care, spre deosebire de mulți de acum, nu lucrau la grafică în detrimentul feeling-ului, preferând, spre încântarea mea și a altora mai vechi în minunata lume a joacelor pe computer, să procedeze invers, lăsând imaginația jucătorului să facă restul.

Deci, ca o concluzie finală: JUCAȚI-L, FRAȚILOR, CĂ MERITĂ!!

Ciolan



Asta o fi vreun premiu?



Nu înțelegeți? Nici eu!



82

MC -, CD -, DVD Production...



**...together with VTCD
also in the new Millennium!**

www.vtcd.hu

H-8001 Székesfehérvár, P.O.B. 175. Phone: +36-22-533-571,

Fax: +36-22-533-599; +36-22-533-077 E-mail: info@vtcd.hu





Coșmarul Alinei

Între-ne din nou în întuneric. Becul se stinge, dar lumina monitorului încă mai veghează asupra mea. Ce bine! Înseamnă că o să reușesc să termin și povestea Alinei. Să vedem cuM vă pot ajuta să o scoateți pe săraca fatucă de pe teribila insulă a umbrelor.

Începuturile coșmarului

Aline reușește să aterizeze pe acoperișul vilei înarmată „până în dinți” cu... lanterna ei de nădejde. Edward te va contacta și îți va sugera subtil să te ascunzi până când va trece totul și bau-bau-ul va fi învins (normal că nu îl ascuți).

Întră pe fereastra luminată și vei da de bătrâna Mrs. Morton. Ea îți va da o cheie și te va ruga apoi să arunci o privire în colțul camerei. Surpriză, surpriză! Un fel de șarpe va apărea din covor și îți va arăta colții. Cum ai la tine numai lanterna nu strică să încerci să

orbești monstrul. Așa că bagă-i lumina în ochi până dispăre. Ia de pe masă amuleta și medikit-ul din colțul de lângă pat.

Imediat ce ai ieșit din cameră, fugi spre ușa de vizavi și aprinde lumina (vei îndepărta astfel o groază de monștrii din calea ta). Ușa de la cameră este închisă (3rd floor east) așa că ai face bine să găsești o cheie. Întoarce-te la „intersecția” de mai înainte, ia-o spre stânga și intră pe ușa din dreapta. Ignoră creaturile, pentru că oricum nu ai cu ce să te aperi. În camera cu două uși găsești o amuleta. Intră iarăși pe ușa din dreapta. Mergi pe coridor și intră pe ușa de la capăt. În camera următoare vei da de mai mulți monștri. Încearcă să îiții la distanță cu lanterna până când găsești cheia de pe masa din stânga ta.

Acum mergi înapoi pe urmele tale, deschide ușa și coboară pe scara în spirală. Pe la mijlocul drumului oprește-te lângă ușă și trage

cu urechea la conversația ce se poartă înăuntru. Continuă apoi până la baza scării și intră pe singura ușă neînchisă din hol.

În muzeu, stinge luminile ca să vezi revolverul ascuns în baza statuiei. Folosește cheia pe care ji-a dat-o bătrâna Morton ca să ajungi la pistol. Pregătește-te pentru o ieșire în fugă pe cealaltă ușă în momentul în care apare monstrul.

O să-l vezi cu coada ochiului pe Obed Morton... urmărește-l până o să dai de el la capătul coridorului de lângă scări. Ups! Și credea că TU-l ai prins...

Te trezești pe un pat într-o cameră întunecată. Aprinde lumina și vorbește cu Edward. Caută prin cameră până găsești o cheie, niște medikit-uri și o amuleta. Treci prin ușa-oglină și coboară scările (nu cumva să ratezi pușca de la capătul scărilor). Continuă până dai de o ușă închisă... Trage cu ochiul și îl vei vedea pe Obed vorbind cu Lamb și împins apoi de „cineva” (Alan Morton, desigur).

Întoarce-te în dormitor unde te vei întâlni cu Edward. După discuția ce o veți purta, Edward te va ajuta să intri prin trapă în camera de deasupra.

De Certo se va materializa în oglindă și va face o înțelegere cu tine cum că el îți va spune câteva taine despre trecutul tău dacă îl ajuți să-și ia înapoi oglinda furată de Edenshaw.

Ieși din cameră și mergi până pe coridorul de lângă dormitorul bătrânei Morton. Mănerul reușește să se rupă tocmai când închizi ușa. Coboară iarăși scările, dar de data asta atunci când vei încerca ușa te vei „teleporta” printr-o lumină albastră.

Intră în studio și găsește oglinda. Urcă apoi scările pentru a lua lansatorul de grenade de pe birou. Ieși din cameră și mergi spre capătul coridorului. Un frumos cut-scene te va întâmpina...

Mergi spre dreapta și fugi ca să eviți monștrii ce vor să te atace. Intră pe a doua ușă din stânga ta. Uită-te în jur până găsești o amuleta și niște muniție. Intră apoi în toaletă unde



Să vină pompierii că se aruncă fata!!!



Mai fă tu un pas...



Întineric, lumânări... dacă nu ar fi atâția monștri ar fi chiar romantic.



Aha! Te-am prins... tu ești ăla care s-a uitat la mine toată ziua!

vei da iarăși de De Certo. Intră prin oglinda de unde apare De Certo și fii atent la ce vorbești cu stafia. De Certo te va întreba dacă vrei să îi dai oglinda. Dacă spui Da te va omorî (câtă recunoștință!)... dacă spui Nu vei sparge oglinda și îl vei omorî tu pe el.

Vei primi o statuie și un apel de la Carnby. În timp ce treci din nou prin dormitor vei da peste Edenshaw... este momentul pentru o altă conversație cu Edward.

Intră pe ușa din dreapta și vei da în hol; coboară scările și intră pe ușa dublă. Între timp uită-te la oglinda din hol pentru a vedea că unul din elementele decorative lipsește (fii atent la monștrii care te vor ataca!).

Acum mergi la dreapta spre capătul coridorului, intră pe ușa din dreapta ta și vei da exact în biroul lui Obed Morton. Încearcă să ajungi până la oglinda mare din cameră (dacă te uiți la ea vei vedea că e crăpată). Trage în oglindă de câteva ori până se sparge. Ia jurnalul din spatele oglinzii. Odată ce ai ieșit din birou vei fi transportat în dormitorul lui Lucy Morton unde vei primi o prismă din sticlă.

Întoarce-te în studioul de unde ai luat lansatorul de grenade și oglinda, folosește prisma din sticlă pe proiector apoi folosește lanterna

pe combinația proiector+prismă pentru a primi un cub mai ciudat. Examinează-l și vei afla un cod: 1991. Ține-l minte pentru mai târziu.

Întoarce-te acum la scara principală și intră pe ușa din capătul ei de jos, apoi intră pe ușa din dreapta și vei da în bibliotecă. Aprinde lumina și citește cele două documente din stân-ga (pe birou) și din dreapta (pe strană). Mergi la al doilea raft din stânga ta și activează întrepunătorul de pe el. Vei observa 4 cărți cu un fel de butoane în ele. Introdu codul 1991 (pe care l-ai găsit mai devreme) și vei deschide o ușă secretă. Intră înăuntru și ia tabletele, medikit-urile și amuleta. Salvează! Trage de mânerul de pe zid și pregătește-te pentru prima ta întâlnire cu „shadow demon”.

Când creatura va încerca să te atace, va deveni vulnerabilă așa că ferește-te, îndepărtează-te și atacă apoi cu cele mai puternice arme pe care le ai la dispoziție. Vei avea nevoie de aproximativ 30 de cartușe de pușcă sau 5, 6 grenade. După ce ai reușit să omori monstrul, uită-te la „pedestal” și vei găsi o jumătate de medalion și un indiciu care te trimite la bătrâna Morton. Înainte de a pleca, urcă prin bibliotecă și intră în alcovul secret (găsești niște muniții) și în „turret room”-ul de afară (găsești niște grenade).

Odată ce ai părăsit biblioteca te vei afla din nou în dormitorul lui Lucy Morton care îți va da cealaltă jumătate a medalionului. Combină cele două bucăți, apoi întoarce-te în hol și folosește medalionul obținut pe oglindă. Vei deschide ușa spre pivnițele vile și îți va fi prezentat un filmuleț cu monstrul pe care tocmai l-ai „omorât”.

Pivnița, cimitirul și pădurea (sună tenant, nu?)

Odată ajuns în pivniță, ia-o spre dreapta pe unde vezi niște culii. Urcă pe scară și deschide trapa cu una dintre cheile din Inventory. Vei ajunge în seră. Vorbește cu Edenshaw și caută niște grenade. Ieși din seră și pregătește-te pentru o nouă întâlnire cu monstrul de mai înainte.

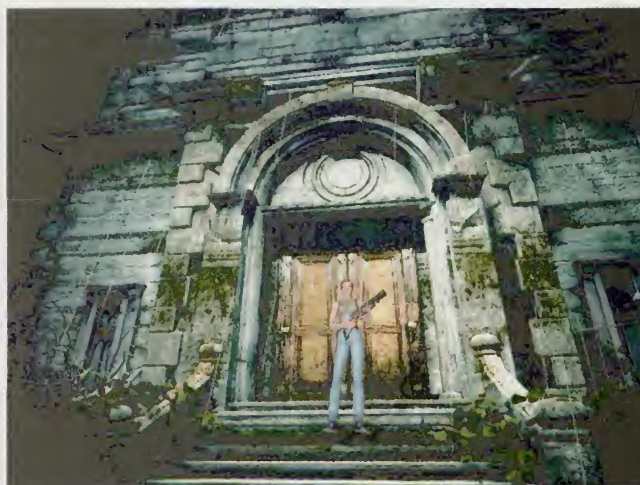
Continuă să fugi până treci prin ușa de la capătul potecii ce duce spre cimitir.

Continuă să fugi pentru că monstrul este încă pe urmele tale. Intră pe ușa din capăt și pregătește-te să elimini cei 3 câini care te vor ataca. Ia-o spre dreapta și mergi pe potecă până când dai de o un mormânt mai mare.

Intră în cripta lui Jeremy Morton și vei găsi niște rachete și un lansator, o amuletă și o pla-



Nici n-am tras bine că l-am și omorât.



Ce chiriș dom'le?! E casa mea și nu o dau la nimenea!



A se observa poziția adoptată de Aline... mâna pe șold, bărbia sus... respiră, inspiră...

că de metal. Leși din mormântul lui Jeremy și mergi până în capătul cripei și vei observa un grilaj de metal. Combini lanterna cu placa de metal și o folosești pe grilaj până vei obține litera M proiectată pe perete. Aceasta va deschide mormântul lui Richard Morton (în capătul din stânga) iar înăuntru vei găsi un cadavru și un document. Intră acum în peștera din stânga ta și mergi prin ea până la capăt și urcă pe acolo.

Mergi pe poteca din pădure și ȋine tot timpul dreapta. Când ajungi la o mică poartă din lemn intră prin ea pentru a ajunge la fort.

Fugi peste pod și apoi mergi spre partea dreaptă a porȋii. Pentru că poarta este ȋnchisă va trebui să te caȋeri. Coboară pe cealaltă parte și deschide poarta. Coboară scările și intră prin micul tunel. Urcă-te pe „pervazul” din stânga și sari peste zid. Coboară pe cealaltă parte și urcă scările până în următoarea cameră. Ia-o spre stânga, urcă scările și intră în celula de la capătul drumului. Țl vei ȋntâlni pe Obed Morton.

După o scurtă convorbire ia „black metallic card”-ul și amuleta. Leși din celulă și treci prin pasajul din cealaltă parte a camerei și intră pe ușa din stânga jos. Coboară până la baza scărilor și apoi ȋntoarce-te spre stânga. De pe partea cealaltă ia cleștele, desenul, trepiedul și jur-

nalul și urcă pe scările din spatele tău. Ocoleşte platforma (ȋii atent la monștri) și ia mulajul de lângă ladă. Leși, urcă-te iarăși pe zid și intră în peștera de pe cealaltă parte. Du-te la lada ȋncuiată și folosește cleștele pentru a o deschide. Ia de acolo cheia și lingoul de fier. Mergi în capătul de sus al fortului ia ușa pe care ai văzut-o mai devreme (când te căȋrai). Deschide-o cu una dintre cheile tale și intră în laborator. Ia patul puștii, „orange accelerator”-ul și ȋeava. Du-te la mașinăria din spatele tău și pune mulajul înăuntru. Folosește apoi lingoul de fier pentru a fabrica un „perforator barrel”. Folosește trepiedul pentru aȋ fabrica un inel de metal. Aruncă un ochi prin laborator și ia lentilele din dulap. Găsește acum telescopul, pune-i lentilele și uită-te prin el.

După un mic accident vei cădea în conducete de sub telescop. Mergi prin ele și urcă-te pe partea cealaltă. Intră pe ușă, urcă scara și ia cardurile metalice (golden, red și silver). Deschide ușa și urcă scările ce duc spre laborator. Leși din laborator, coboară până jos, treci peste zid și intră în camera de lângă celula lui Obed Morton. Coboară pe drumul din fața ta până dai de o ușă cu 4 sloturi. Citește jurnalul lui Jeremy Morton și la ultima pagină vei găsi niște culori pentru fiecare simbol de pe ușă. Pune cardurile metalice în sloturile corecte pentru a deschide ușa.

Intră pe ușă și ia-o spre stânga (găsești un Plasma Cannon și o amuletă). Mergi în continuare până dai de inelul de metal pe ladă. Urcă scara în spirală și vei primi un mesaj de la Cranby despre cercul de pietre. La capăt ia diagrama din mașină și apoi vorbește ȋncă o dată cu Edward. Dacă ȋncerci să transformi numerele date de Cranby ȋntr-o dată vei avea „10-31-2001”. Introdu numerele în mașinărie. Planetele se vor realinia și ȋȋi vor arăta că aceasta este seara în care poarta se poate deschide. Vorbește cu Cranby ȋncă o dată și coboară scările (culege cheia de bronz, sigiliul lui Alan Morton, o cheie mică și o statuie).

Mergi până în spatele camerei și folosește cheia de bronz pentru a deschide ușa. Uită-te la totem-ul de la capătul stâncii, vorbește apoi cu Cranby iar el ȋȋi va spune despre „stone disk”-ul pe care l-a găsit. Țntoarce-te de unde pornit jocul, în pădure, și vorbește cu Edward (ȋȋi va da discul). Țntoarce-te la totem și folosește discul pentru a primi o statuie și un „abkanis energy stone”.

Acuma trebuie să obȋii din toate piesele adunate un perforator... Iată ce trebuie să faci: combină cele două jumătăȋi de inel pentru a obȋine un inel metalic, combină trepiedul cu ȋeava, „orange accelerator”-ul cu patul puștii, „photoelectric pulsar”-ul fără ȋeavă cu „orange accelerator”-ul cu ȋeavă, inelul de fier cu „abkanis energy stone”, „photoelectric pulsar” cu „orange accelerator” cu trepiedul cu „perforator barrel” și apoi perforatorul fără „abkanis energy stone” cu inelul de metal cu „abkanis energy stone”. Ar trebui, după această ȋndelungată operaȋie, să ȋii în posesia unui perforator cu „energy stone”.

Fugi până la laborator și urcă pe scara de lângă mașinărie. Aprinde luminile și urcă pe cea de-a doua scară din stânga ta. Mergi pe platformă și urcă pe cea de-a treia scară de pe cealaltă parte. Ai ajuns acum în vârful fortului. Du-te la ușa de jos și folosește cheia (padlock key) pentru a o deschide. Coboară scara și activează ȋnterupătorul pentru a deschide sasul. Coboară pe scara din spatele tău până în camera de dedesubt. Folosește ȋnterupătorul și vei porni un ceas. Acum trebuie să mergi în jos până în beci (de unde ai luat cleștele) și să folosești perforatorul pe țeighea pentru a face o gaură în perete. Toate acestea ȋnainte ca timpul să se scurgă. Dar tocmai ȋnainte ca tu să folosești ȋnterupătorul, mult iubitul shadow monster ȋȋi face ȋncă o dată apariȋia. Trebuie să scapi de el ȋnainte de a coborȋ pe scară.

Surpriză! Armele nu au nici un efect asupra lui. Trebuie să ȋl faci să sară prin curentul electric. Așteaptă până când curentul e cât pe aci să co-



Ceapă? Avem! Cartofi? 3 kile! Roșii?...



lubitule, cine e noul tău prieten?... lubitule? ... lubitule?!!!!

boare pe pilon și fugi apoi de lângă monstru. După ce ai scăpat de demon așteaptă până când timpul se scurge de tot și repornește cronometrul. Acum poți să faci gaura aia în perete și să ajungi în ruinele Abkanis.

Anticamera spre Abkanis

Mergi tot înainte și ia de pe jos Photoelectric Pulsar-ul. Ia-o spre dreapta, mergi pe potecă și coboară scara spre rău. Mergi pe mal, pe lângă vârfurile stâncilor, treci podul și intră în peștera de pe cealaltă parte. Ar trebui să te afli acum la marginea unei prăpăstii. Coboară scările din stânga și intră în peștera de la capătul lor. Coboară următoarele scări și mergi prin pasajul acela până dai de Carnby. Urmează-l și citește tabletele de piatră. Când ai terminat de tradus ieși din peșteră, treci peste podul cel mare și intră în peștera de pe cealaltă parte. Cam pe la jumătatea drumului vei da de o ușă secretă ce conține o groază de bunătăți (medi-kit-uri, acumulator, lightning Gun și amuletă). Intră prin deschiderea din apropiere și vei fi martor (ă) la activarea porților. După ce vorbești cu Edenshaw intră pe poartă.

Mergi spre dreapta și coboară scările, treci peste pod și coboară iarăși scările. Vorbește cu Carnby și culege apoi cristalul... intră apoi în peștera din față. Mergi spre stânga și încearcă să eviți creaturile, urcă pe „pervazul” de la capăt. Sari jos și continuă să te cațeri pe pervazul de după colț. Mergi spre stânga și mergi prin intrarea de pe cealaltă parte. Vei vedea fortăreața Abkanis. Coboară scările și urcă apoi scara pentru a intra în fortăreață.

Ai grijă la monștri! Urcă scările până în curte. Urcă apoi pe cele mai largi trepte din dreapta și intră apoi în altarul din capăt. Mergi înainte, ocolește spre dreapta și intră în peștera din capăt.

Mergi spre masa rotundă din mijloc și vei vedea 7 butoane. Apasă fiecare buton la rând, intrarea se rotește și vei da de un sigiliu

de piatră. Sunt 6 sigilii în total și fiecare reprezintă un animal. Odată ce le ai pe toate, ieși din altar și coboară scările spre curte. Mergi spre dreapta în jos, urcă scara din capătul micii construcții. Odată ajuns pe acoperiș urcă prin luminator. Ia „indian skin flask”-ul. Dacă te întorci vei vedea 6 pietre. Trebuie să pui sigiliile în pietre. Acestea sunt aranjate în ordinea corectă în inventory-ul tău de la stânga la dreapta. Coboară acum prin coridorul de vizavi de scară și vei găsi o piatră și o amuletă. Părăsește acum încăperea și întoarce-te la altar. Urcă scările și mergi pe lângă pervaz până dai de o statuie mare cu un pedestal ciudat. Folosește piatra recent găsită pe pedestal și va rezulta un „Stone Head”. „Zeul zeilor” îți va vorbi după care poți pleca, coboară scările și părăsește fortăreața folosind scara din dreapta.

World of Darkness

Coboară acum scările până la peștera din capăt. În camera cu lavă, ia-o spre dreapta. Mergi prin peștera din capăt până dai de trecătoare. Mergi până la capăt, până pe cealaltă parte și treci podul. Fii atent la monștri! Folosește sticla (flask) cu apa din dreapta ta. Mergi spre stânga și escaladează zidul din capăt. Fii atent la cei 3 câini care te atacă. Mergi prin coridor și urcă scările din capăt. Mergi pe lângă pervaz și urcă scările. La capătul lor îl vei vedea pe Alan încercând să scape. Mergi înapoi pe drumul pe care ai venit până dai de podul pe care era Alan. Coboară pe frânghie și mergi în față pentru a-l încolți pe Alan. Un Obed Morton mutant apare de nicăieri și îl aruncă pe Alan în prăpastie.

Coboară, ia statuia și vorbește apoi pe Carnby. Intră prin deschizătura din spatele tău și coboară prin gaură. Odată ajuns în cameră, mergi prin peșteră și vorbește cu Johnson. Te va ruga să închei ritualul. Intră prin deschizătură în canal. Sari în apă și ia-o spre dreapta. Urcă pe cealaltă parte și intră prin mica deschiză-



Iară am uitat să plătesc curentul

tură. Vorbește iarăși cu Johnson. Coboară acum de pe pervaz și fugi spre intrarea în peștera din față. Te-ai întors acum în peștera cea mare dar de data asta ai la dispoziție un pod pentru a ajunge pe cealaltă parte. Odată ce ai trecut podul îl vei întâlni pe Obed, ultimul boss.

Folosește Photoelectric Pulsar-ul și așteaptă-l pe Obed să se apropie de tine. Trage apoi în el... Continuă să tragi până când va distruge podul și va cădea, alături de alți monștri, în abis.

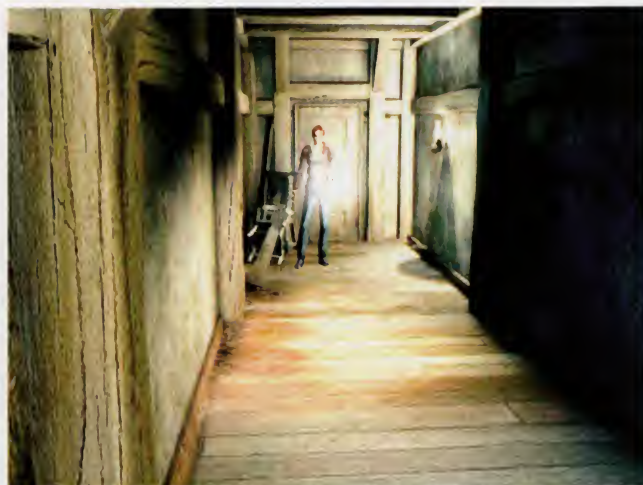
Mergi apoi spre discul de piatră din stânga ta și intră în peștera din față sa. Te vei găsi într-o cameră plină de mumii indiene. Mergi la altarul din spate și folosește stone head-ul pe pedestal. Carnby apare cu cel de-al treilea cap și o ușă se va deschide în spatele tău. Edenshaw îți va spune să pleci... Așa că îl ascult și ieși în fugă din peșteră alături de Carnby (ah, ce romantic!).

Atât! Asta a fost *Alone in the Dark IV: The New Nightmare*.

Speriatu'



Iară tu, mă?! Lasă-mă... nu sunt „ma petite...”!



Luminița de la capătul tunelului? Neah... Alina de la capătul coridorului.

Mitza's Game Universe

Vă spun eu... este tare ciudat să începi să tăvăleşti cuvinte prin vreo patru pagini în încercarea de a trata istoria ta proprie de gamer ca pe un subiect ce (ca să vezi) interesează publicul cititor. Auzi... o mică biografie a gamerului din tine, tipul ăla de stă nopți întregi în fața calculatorului încercând să treacă de nu știu ce nivel, cu căștile pe urechi și ochii roșii de nesomn... Eu, domnul redactor Mitza, trebuie așadar să te prezint pe tine, gamerul cu același nume ochilor pofticioși de detalii picante ai cititorilor LEVEL. Hai... nu îți fie frică, nu doare (imaginea se pierde treptat, dar mai ai timp să-l vezi pe domnul redactor cu un rânjel malefic întins pe toată fața... nu doare, zici?).

„Ce vrei să te faci când vei fi mare, puiule?”

Când eram mic voiam să mă fac doctor de inimă pe vas de cursă lungă. Norocul meu a fost că m-am născut în creierii munților, departe de orice masă mare de apă, altfel m-ați fi văzut astăzi la știri, eșuat undeva într-un port uitat de lume, cărând materiale de construcții și cu un mare talent la poker. Eventual un trabuc în colțul gurii, tatuat pe umărul stâng („Marinelo, te iubesc!”... și o inimă săgetată artistic) și plin de povești despre nimele apelor (și ale porturilor), ghețarii din Groenlanda și submarine rusești. Deh... n-a fost să fie. În schimb, am ajuns să mă dau cu sania de pe dealul de lângă casă (frumos oraș, Brașovul... n-am ce spune) și să admir Biserica



Commander Keen... un joc ce mi se pare și acum „drăguț”



DOOM a însemnat un nou început pentru mulți dintre noi

Titlu: Mitza, Mitzah, Mihai, bă, ăla, la-ă-mă-n pazel
Gen: orice reușește să trezească sentimente puternice
Producător: îmbutelat în Brașov, cu pedigree accentuat balcanic
Data apariției: să tot fi fost într-o iarnă, cândva în '81
Procesor: fără ventilație, se cere un upgrade dar nu dă nimeni bani
Memorie: cine? ce trebuie să scriu?
Cerințe minime: masă, casă și târziu acasă

NOTA:

Look: ...over there!

Sunet: boxe cu surround, dar mai tot timpul date încet

Gameplay: liniștea dinaintea unei fur-tuni ce se lasă așteptată

Feeling: intens, când nu domină plictiseala
Impresie: (a se completa de cititor)

Neagră și uzinele dimprejur cât a fost ziuaica de lungă.

Pe vremea aceea, calculatorul era un termen pe care nu aveam cum să îl înțeleg. Auzisem de niște „chestii” numite HC, dar complexitatea definiției unui astfel de obiect mi-a tăiat orice poftă de a aprofunda mai mult subiectul.

Momentul în care am văzut primul PC a coincis cu momentul în care am pus prima oară mâna pe o tastatură și am jucat un joc. Era vorba despre *Commander Keen 4* și mă mir și astăzi cum, la acea vârstă fragedă, am reușit să trec de primele niveluri ale acestui joc (asta ca o dovadă a faptului că un copil se adaptează mult mai ușor unei situații cu totul noi). Am

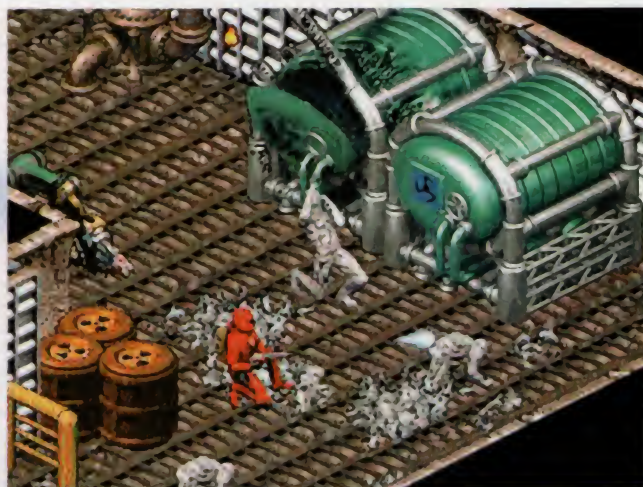
rămas impresionat de acel joc. Nu știam pe vremea aceea ce e ăla gameplay, jump&run sau iD Software, dar știam sigur că ÎMI PLĂCEA. Așa că am fost tare dezamăgit când nu am mai avut acces la minunăția aia cu televizor și butoane. Dar mi-a trecut... chiar repede. Mi-am găsit alte pasiuni și, încetul cu încetul, amintirea acelui joc s-a estompat aproape în totalitate. Perioada asta de „ignoranță” în ceea ce privește IT-ul, ascensiunea Intel-ului și monopolul Microsoft a durat destul de mult, cam până pe la sfârșitul școlii generale. Desigur, mai văzusem un HC aici sau un Spectrum acolo dar nu, se părea că lumea a pierdut încă un gamer (introduceți aici bocete, marșuri funebre, mulțimi îndurerate).

Dar apoi...
ceva s-a schimbat

Am avut inspirația (influențat de câțiva amici) de a da la Liceul de Informatică și prezența de spirit de a învăța într-atât încât să intru la acest liceu. OK, acum intrasem în lumea calculatoarelor, îmi trosneam deja degetele



Magic Carpet 2, prima oară când am auzit de Peter Molineaux



Crusader și efectele sale speciale

de-abia așteptând să mă scald în combinații interminabile de 0 și 1. Și cum „profesia” o cerea, am fost blagoslovit și eu cu un calculator, un 3x86 (o minunăție pe vremea aceea) cu 2 MB de RAM și o placă video de 256 KB. Ah... de abia așteptam să încerc Turbo Pascalul și să îmi fac eu propriile mele programe... și să fac bani mulți, și să fac și mai mulți bani... după care urmam să cuceresc lumea, să îmi cumpăr o casă la țară și să trăiesc liniștit până la adânci bătrâneți. Și viitorul părea atât de roz (cerul se umple de nori, fulgerele încep să trosnească din ce în ce mai tare iar furtuna se apropie)...

„Pssst... Auzi, fac acumă rost de un joc mișto, cel mai fain!”

„Aha... adică?”

„E o chestie... îi zice DOOM.”

„Și cu ce e?”

„Păi, te plimbi prin niște coridoare și tragi în monștri și...”

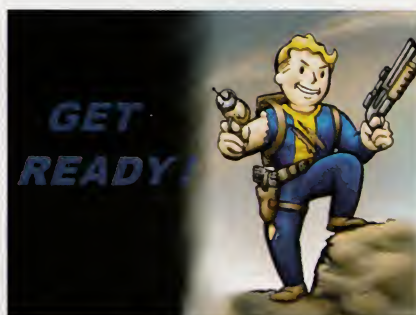
„Huh? Cum adică?”

„Lasă că o să îți arăt... shhhh, vezi că se uită profa urât la noi.”

Ahem! DOOM? Ce o fi jocul ăsta... coridoare și monștri? Nu prea am înțeles eu, dar subiectul cu pricina mi-a trezit interesul, așa că am continuat să îl bat la cap pe amicul meu care se bătea cu pumnul în piept că „azi, mâine”

face rost de joc. Într-un final, jocul a ajuns pe calculatorul amicului și am fost invitat de acesta să văd minunăția.

Rânjetul afișat pe fața prietenului nu prevestea nimic bun, dar curajos cum nu mă știam din fire, am luat loc alături de el în fața calculatorului.



Fallout1 și Fallout2... RPG-uri de mare clasă

C:\Games\Doom

Sincer să fiu, nimica nu m-a pregătit pentru ceea ce aveam să văd. Aruncasem o privire asupra Wolfenstein-ului, dar timpul nu mi-a permis să aprofundez incursiunea în acel joc. La vederea Doom-ului am rămas... cum să vă spun, gura căscată, simțurile intrate în alertă maximă, de abia am reușit să articulez câteva

cuvinte. Eh, probabil știți voi mai bine cum e sentimentul, de vreme ce mulți dintre voi ați încercat aceleași emoții la vederea Doom-ului. Pur și simplu nu îmi venea să cred că nu se gândise nimeni până atunci să facă un ASTFEL de joc, cu o ASTFEL de perspectivă (v-am spus, Wolfenstein a fost o experiență fugară). Mai mult decât atât, nu îmi puteam imagina cum de nu mi-am dat seama că se pot face și ASTFEL de jocuri.

Ei bine, am pus mâna pe tastatură și, desigur (la ce altceva vă așteptați?), mi-am dat seama că nu mă pricep deloc la jocul ăsta. Perspectiva 1st person îmi dăduse peste cap toate părerile pre-

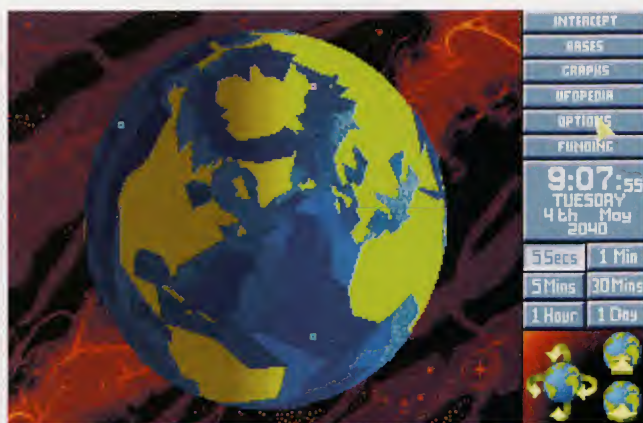


Z... un joc cu personalitate

concepute despre jocuri. Dumnezeu! Jocul ăsta era DEMENȚIAL! Absolut superb... nu mă mai puteam satura de el. Nu mai vroiam să las calculatorul în pace... vroiam să mă mut la amicul meu



Dune2, bunicul a tot ce se vrea RTS în ziua de azi



X-COM: Terror from the Deep, sau cum arăta un joc complex



Cine nu știe oare de Diablo, un clasic printre clasici

și să îi confisc pentru totdeauna magica mașinărie. După lupte seculare ce au durat cam 5 minute am fost convinși să plec acasă, cu promisiunea că jocul va ajunge și pe calculatorul meu.

Mai târziu aveam să descopăr că nu aveam destul RAM... argh!!! Ce tragedie! A mai durat ceva timp până am făcut rost de încă 2 MB și am reușit să îmi instalez *Doom*-ul.

Și uite așa, Mihai de la etajul 4, un individ ce nu ieșea în evidență prin nimic a reușit să se afunde, fără nici o speranță de ieșire, în universul jocurilor.

Și iată-mă în fața calculatorului, uitând cu totul de școală și de alte hobby-uri, butonând în disperare la un joc ce mi se părea atât de fascinant încât nu îmi mai venea să îl opresc.

De aici totul a devenit mai simplu. Fiind la un liceu în care mai toată lumea se ocupa cu aceleași lucruri, nu mi-a fost greu să fac rost de din ce în ce mai multe jocuri.

Următorul joc important trebuie să fi fost *Dune II*, prima strategie de care am dat. Excelent, superb... începeam să descopăr că îmi place din ce în ce mai mult noul meu hobby. *Dune II* a fost un joc la care am stat foarte mult. Fiind un mare fan al cărților lui Frank Herbert, acea strategie m-a atras într-un mod irezistibil. Îmi trimiteam trupele în deșert, să se plimbe deasupra unei „pungi” de melanj numai pentru a vedea cum îi înghite pe toți un vierme de nisip. Superb!

Au mai fost câteva jocuri, dar nu mi-a ră-

mas nici unul adânc înfipt în memorie. Începusem deja să înțeleg cum stă treaba cu calculatoarele și jocurile... devenisem un pui de gamer, ce mai.

Într-o seară (îmi aduc perfect aminte chiar și acum) un alt amic de-al meu m-a fericit aducându-mi „în dar” un nou joc. *Magic Carpet 2*...

Am lăsat baltă televizorul și am purces amândoi în a testa noul joc. Frumos, zburam pe un covor magic... Imediat după ce am început să joc am dat un ocol insulei unde se

desfășura jocul și am dat peste o turmă de capre (hei, nu radeți! cei care își mai amintesc de joc știu despre ce vorbesc). Behăiturile lor mi s-au părut cel mai demențial lucru de până atunci... Am zburat apoi deasupra apei și am observat un individ ducând pe spate un ulcior plin cu apă făcând drumul de la un râu la casa



Atmosfera terifiantă din System Shock m-a impresionat întotdeauna

lui. Etete! Individul ăsta nu trebuia să facă așa ceva... vreau să spun că nu era necesară o asemenea atenție la detaliu pentru a mă bucura de joc. Lucrul acesta m-a surprins într-atât de mult încât pot spune cu mâna pe inimă că acesta a fost momentul în care am realizat că jocurile sunt mult mai mult decât par. Văzusem pentru prima oară cum se întinde în fața mea un univers artificial dar totuși plin de viață.

Command&Conquer?

Auzisem de acest joc de foarte mult timp... am încercat să fac rost de el, dar de fiecare dată când încercam să îl instalez, una sau mai multe arhive erau stricate. A trebuit să mă chinui foarte mult până să fac rost de *Command & Conquer*, într-atât de mult încât am apucat să joc *Zul* înaintea lui.

Z? Strategia supremă pentru mine... După el, *C&C* mi s-a părut un joc mediocr, neinteresant... De aceea, până și în ziua de azi, jocurile gen *Command&Conquer* (*Red Alert* și toate celelalte clone)

nu mă impresionează cu nimic. Asta ca să vedeți cum o mică schimbare poate avea influențe atât de importante asupra unui gamer.

Am trecut apoi prin perioada în care *F1 GrandPrix* mi se părea cel mai reușit simulator făcut vreodată (*F1 GrandPrix* a fost unul dintre jocurile ce au stat cel mai mult timp pe hard-ul meu), am ajuns apoi să află și de existența sălilor de jocuri și a consolelor. Nu pot spune că a însemnat prea mult pentru mine (în sensul că nu m-a influențat în nici un fel și nici nu m-a transformat dintr-un jucător pe PC într-unul avid de console), dar grafica pe care am văzut-o pe un banal televizor mi s-a părut pe atunci mult superioară oricărui joc încercat pe calculatorul meu de acasă.

Hmm... ce a urmat? Căile pe care făceam rost de jocuri erau tare încurcate. Noțiunea de pirat îmi era necunoscută pe atunci, copyright-ul era doar un cuvânt ce aștepta cu minte să fie descoperit iar cutiile pline cu dischete circulau liber dintr-o mână într-alta.

Viața mea a luat o întorsătură radicală în momentul în care am descoperit *Game Over*-ul. Ah, cei mai bine investiți 5.000 de lei din viața mea (era o sumă, la vremea aceea). Țin minte că de-a lungul drumului din centrul orașului, de la taraba de unde cumpărasem (din cea mai pură plictiseală) revista și până la mine acasă, concepția mea despre jocuri s-a modificat radical. Practic, în cele 10-15 minute în care am mers ca un zombie pe stradă cu nasul în pagi-



The Longest Journey sau ce poate face storyline-ul dintr-un joc

nile revistei am devenit dintr-un simplu puști care se juca din când în când și considera jocurile un hobby secundar, un la fel de simplu puști, dar de data aceasta unul care tocmai înțelesese că ASTA îi place lui cu adevărat, un gamer în adevăratul sens al cuvântului.

Am ajuns acasă... am lăsat revista jos și am stat să mă gândesc la ceea ce descopisem. Până atunci, „universul” ăsta al jocurilor se restrângea la câțiva prieteni și la o mână de dischete, pe când acum îmi dădeam seama de IMENSITATEA industriei (eh, prima oară când mi-am dat seama că EXISTĂ o astfel de industrie).

Așa că am continuat să strâng jocuri, cât mai multe jocuri.



Transport Tycoon Deluxe, unul dintre puținele manager care mi-au plăcut

Am descoperit *Crusader-ul* (*No Regret* și *No Remorse*) și am văzut ce pot face niște oameni cu adevărat talentați. Am dat peste *Taxi* (*Quarantine*) (un joc vechi... nu știu câți dintre voi îl țin minte) și am descoperit cât de importantă e atmosfera pentru un joc... Apoi am dat de *X-COM: Terror from the Deep*.

Mai văzusem și înainte primul *X-COM: Enemy Unknown*, dar eram prea ocupat cu altele pentru a-i acorda vreo importanță. Cu chiuu cu vai am reușit să îmi instalez jocul (dacă mai țineți minte avea foarte, FOARTE multe fișiere și calculatorul meu se chinua săracul să le copieze pe toate pe un harddisk neîncăpător) și am fost pierdut pentru societate.

Ghinionul „societății” a constatat în faptul că vacanța de vară tocmai începuse, iar Mihai avea timp berechet la dispoziție. *X-COM: Terror from the Deep* este, fără drept de tăgadă, jocul care m-a acaparat cea mai lungă perioadă de timp. Au fost cam 2-3 luni întregi în care am jucat ZI DE ZI jocul. Afundat confortabil în fotoliu, mă desprindeam de la minunăția de joc numai pentru câteva ore pe zi. De abia așteptam să văd ce voi descoperi mai departe, ce minunăție de armă îmi voi mai putea fabrica și ce extraterestri verzi și urâți mai aveam de eliminat. Un joc cu adevărat impresionant.

Ce a mai urmat... stați să mă gândesc... nu mă grăbiți. Ah, dal *System Shock*-ul atât de mult lăudat într-un Review Special din *LEVEL*. Unul dintre jocurile cu cea mai demențială atmosferă din câte am încercat eu până acum. Întrebați-o pe sora mea și vă va spune că am înnebunit o casă întreagă cu muzica psihedelică din joc... ah, amintirile!

Am trecut apoi pe *Settlers*, un joc de strategie cu adevărat drăguț și am fost impresionat de *Transport Tycoon*, un joc pe care l-aș juca și acum dacă aș avea ocazia... și timp.

Avatare, unde ești?!

RPG-urile mi se păreau drăguțe, dar nimic mai mult... nu încercasem nici unul care să mă fi acaparat într-un asemenea hal ca... Oare cu care dintre ele să încep? Am să mă rezum la doar 2 RPG-uri, cele mai importante pentru mine, de altfel.

În primul rând *Diablo*... Știu, știu, un action-RPG dar un joc al naibii de bun. O atmosferă gotică și niște niveluri care băgau sperietii într-un jucător mai slab de inimă. Mai țin minte și acum introducerea cu corbul acela care... știți voi. De asemenea, muzica din *Diablo* mi se pare, chiar și acum, una dintre cele mai bune partituri muzicale realizate vreodată pentru un joc.

Trecem repede în revistă *Ultima VI* și îl notăm în carnețel la secțiunea „jucat... plăcut” și trecem la inegalabilul, incomparabilul și absolut

demențialul *Fallout*... 1 și 2.

Recunosc, primul *Fallout* m-a dezamăgit total. După ce am văzut că trebuie să mă bat cu niște sobolani puturoși în peșteri prost iluminate l-am șters cât de repede am putut. Proveniența plictiseală m-a salvat însă de la a sări cu vederea cel mai bun RPG realizat vreodată. Având în vedere că pe CD-ul proaspăt achiziționat scria *Fallout 2*, și nu simplu *Fallout* m-am gândit să îi acord jocului o șansă.

Ceea ce a urmat au fost câteva săptămâni, ba chiar luni în care am fost practic acaparat de acest superb joc. Era diferit de toate RPG-urile jucate până atunci... era situat într-o lume post-apocaliptică, avea o atmosferă absolut magistral creată și un univers extrem de convingător. L-am mai jucat recent și tot nu și-a pierdut din farmec... dacă va exista vreodată un *Fallout 3*, fiți siguri că nu am să îl ratez.



Anachronox, dovada supremă că există și jocuri stilate

Numele meu este...

De când am pus ochii pe minunăția aia de revistă de îi zicea *Game Over*, visul meu a fost să am posibilitatea de a scrie la o astfel de revistă. *LEVEL*-ul era un nume obscur pentru mine dar asta nu m-a împiedicat ca, printr-o serie de evenimente absolut întâmplătoare, să ajung să îl întreb pe Claudiu dacă pot să scriu pentru revistă. Țin minte că i-am trimis un review la *Omikron: The Nomad Soul* care nu a avut un impact prea mare asupra redacției. Concluzia? „Mai scrie...”. Așa că am lucrat intens la un preview de *Black&White* care, după câteva modificări, a ajuns să fie publicat în revistă. Am colaborat apoi preț de aproape 5 luni cu revista, am început să fur ceva meserie și, într-un final, am ajuns redactor *LEVEL*. Ei, dacă mă gândesc bine, am reușit ceva extrem de important. Am reușit să îmi împlinesc un vis, ceea ce

nu e la îndemâna oricui... sunt un norocos.

Odată cu *LEVEL*-ul s-a schimbat și statutul meu de gamer... am trecut în echipa profesioniștilor, așa că trebuia să încep să mă comport ca atare. Sper că am reușit...

În ceea ce privește jocurile care m-au impresionat de când sunt redactor *LEVEL* până acum, am de amintit doar două... dar ce jocuri!!!

Primul a fost *The Longest Journey*, unul dintre cele mai frumoase și inteligente jocuri realizate vreodată; un quest cum nu s-a mai văzut de mult. Cel de-al doilea a fost atât de recentul *Anachronox*, o altă minunăție în lumea jocurilor. Fiți cu ochii pe aceste două excepții de la regulă, două exemple ale faptului că industria jocurilor este una în care ideile inovatoare și originale sunt expuse gamerului în cel mai fantastic mod cu putință.

Nu aș putea totuși să uit a menționa aici

Counter-Strike, probabil jocul meu preferat în multiplayer, sau *Delta Force* la care am pierdut ore întregi fugăind în rețea pe colegii din *LEVEL* sau *CHIP*.

Cam aici ar trebui să se încheie mica mea biografie... dar lucrurile continuă să evolueze. Vor mai apărea jocuri superbe, sunt liniștit în privința asta, sper doar ca acestea să nu se piardă în mulțimea de jocuri comerciale ce au invadat piața în ultimul timp.

Ce jocuri aștept cu sufletul la gură... *The Elder Scrolls III: Morrowind*, *Thief 3*, *Deus Ex 2*... voi?

Mitza

P.S. Ca să fiu în ton cu moda, am să amintesc și de MMORPG-uri. Văzut, jucat, un pic dezamăgit... dar fiți foarte atenți la evoluția acestui gen de jocuri pentru că reprezintă cu siguranță viitorul industriei.



He-he, dragii moșului, ian să stăm noi la o masă din saloon și să depănăm un nou MOD de *Half-Life*, căci tare mult a trecut de când am văzut ultima oară un FPS western... O echipă de pasionați, pe numele ei **Maverick**, a început să producă, în urmă cu foarte mult timp în urmă, un MOD de *Half-Life* care abia a ieșit la download... de câteva luni: *Wanted!!* Ca orice MOD, așa cum suntem obișnuiți, *Wanted!* modifică radical *Half-Life*-ul și îl transformă într-un joc nou și destul de reușit.

Old Blackhand

Totul începe în micul orașel de provincie americană Redrock Creek, o localitate la nivel de sat/comună în care șerif este Rogan Black, fost copil orfan, actualmente tip dur, cu cal și steluță în piept. Acest macho al anilor '70 (1876, mai precis), are de încheiat o discuție cu un anume Ramone, un la fel de dur tip, cu cal și băieți în gașcă, care i-a omorât pe părinții lui Negruț pe vremea când acesta încă nu știa să scrie, să citească și să împuște urși cu Winchester-ul.

Crescut de un general, Black a ajuns acum la vârsta la care problemele de viață și

de moarte se rezolvă prin... moarte, adică prin împușcare/săgetare/tăiere. Și cam asta trebuie să facă jucătorul pe parcursul întregului MOD.

Totul începe deci în Redrock Creek, unde Black primește o telegramă („I'm afraid it's bad news" – citat din discursul individului corpolent care operează telegraful): Ramone s-a întors și trebuie anihilat. În mare grabă, Black adună o possie (aka poteră), pe care, între noi fie vorba, nu am prea văzut-o în acțiune, dat fiind că jucătorul este singur cu inamicii 99% din timp. În fine, după Redrock Creek, urmează o serie de plimbări prin canioane, prin râuri, peșteri, sate de indieni (dușmănoși sau prietenoși) și orașe cu iz mexican (pline de banditos cu siguranță dușmănoși). Povestea se desfășoară și ea încetul cu încetul: mai întâi generalul moare legat de jăruși, apoi un prieten al generalului moare într-o biserică în ruine și așa mai departe. În final, rămân doar Ramone și Black, iar unul trebuie să moară. Dar până acolo mai aveți de trecut prin toate aventurile pe care le visați citind Karl May, numai că sunt mult mai pline de acțiune (doar e vorba de un shooter...) Aici apare prima părere de rău: pur și simplu nu am reușit să mă strecur în spatele unui ina-



Un MOD plin de înmormântări

mic și să-l adorm... pe veci cu o lovitură scurtă de cuțit, cum se întâmplă de atâtea ori în romanele cu Old Shatterhand. De ce? Pentru simplul motiv că, oricât de „tiptilatic” te-ai apropia de un inamic, te simte și începe să se agite și, în final, tot la un pac-pac stupid se ajunge.

Oh, Suzana!

Există o posibilă Suzana în joc, o tipă care apare chiar în primul nivel și care dă dovadă de un fizic cam nepotrivit pentru realitatea Vestului Sălbatic, dar e bine să lăsăm și visele să zburde puțin, nu? În rest, prezențele din joc sunt chiar foarte bine realizate: orașele sunt pline de orașeni (wow!), satele de indieni sunt populate de indivizi vopsiți în toate culorile războiului, iar în peșteri mișună o adevărată comunitate de mineri, extrem de porniți împotriva reprezentantului legii, în persoana lui Rogan Black. Și bine-ar fi dacă inamicii ar fi doar atâți, dar, pe lângă toți cei amintiți mai sus, mai există și mexicani înarmați cu pistoale, grenade și mitraliere, șerpi, scorpii, pume și urși. Fiecare îți dă bătaie de cap în felul său: bandiții sunt foarte rapizi, minerii sunt rezistenți (deși lovesc doar la apropiere, cu târnăcoape), indienii au și arcuși și carabine (și le folosesc cum nu se poate mai măiastru), șerpii atacă pe neașteptate, scorpii se mișcă extrem de repede și, chiar dacă reușești să scapi de ei, mușcătura se face simțită și mai târziu, panterele fac salturi enorme, lovesc puternic și aleargă foarte repede, iar urșii au și ei viteze destul de mari, lovesc năprasnic și mai sunt și extrem de rezistenți la orice fel de armă.

Și acum poate vă veți întreba cam ce



Negruț după o tură de plâns pe mormântul părinților



Aha... cauza înmormântărilor



Domnișoară, pentru cititorii noștri interesați, cam unde e Redrock Creek pe hartă?



Smile! You're on candid camera!

poate să facă Black al nostru împotriva animalelor ăstora (inclusiv cele umane). Pentru început, poate să fugă... Știu că FPS-iștii cei mai duri vor râde, dar fuga este uneori singura soluție pentru ieșirea din câte o situație dificilă, din care nu poți ieși neatins și al cărui unic câștig este de multe ori experiența (nu arme, nu gloanțe, nu armură). De exemplu, mă aflu la un moment dat într-o peșteră plină cu mineri înfocați și întărâtați (nu știu de cine, dar știu cu siguranță că nu de cineva din Valea Jiului). Respectivii umpluseră un spațiu considerabil și mă așteptau cu brațele și târnăcoapele larg deschise, urându-mi Noroc bun! Văzând eu că nu miroase decât, eventual, a coliva necesară propriei înmormântări, am decis că cea mai bună soluție este, știți voi, cea rușinoasă, dar care face ca media de viață a populației să rămână ridicată, și am luat-o la sănătoasa printre megieșii mei cei toporalnici. (Pentru această faptă non-FPS și presupus lameristică, aștept capetele de acuzare și sentința pe adresa redacției...)

Alteori (asta ca să mai dreg rușinea) am tras aer în piept, m-am avântat printre gloanțe și le-am tras și pe ele, ceea ce a dus la reîncărcări repetate. Și, tot încercând, am ajuns la concluzia că cea mai bună soluție este pânda și lovirea cu precizie a capului, ceea ce duce aproape întotdeauna la decesul inamicului, fără alte discuții. Când se pune problema de camere pline de inamici, grenadele sunt, ca de obicei, soluția indicată, dar și aici apar necazuri pentru că, mare atenție, în *Wanted!* există AI (adică cel din *Half-Life*), care reacționează extrem de bine în unele situații, dar extrem de prost în altele. Toată lumea știe că soldații din *Half-Life* se descurcau binișor și bandiții, indienii și minerii din *Wanted!* au preluat acest AI extrem de agresiv și de precis (cam două din trei împușcături își ating ținta), cu toate dificultățile pe care le presupune. În concluzie, nu vă așteptați ca, atunci când aruncați grenada în cameră, respectivii să stea pe loc și chiar să o ia în mâini să vadă mai de aproape cum explodează. În schimb, îi veți vedea/auzi agitându-se, avertizându-se unii pe alții și fugind care încotro, astfel încât de cele mai multe ori explozia are un efect minim (există și o soluție, pe care mulți o cunosc cu siguranță din *Half-Life*:



Silence... It's nani time... de veci

grenada trebuie ținută în mână cât mai mult înainte de aruncare, ca să explodeze imediat după impact). După grenadă (sau înainte) puteți încerca și una din următoarele arme: cuțit, târnăcop, pistol, carabină Winchester (luată din biroul generalului decedat, dar numai după lupte crâncene cu băieții lui Ramone), shotgun cu două țevi (enervant de ineficient, chiar și la apropiere - una din armele foarte prost implementate), arc (înlocuiește pușca cu lunetă și este excelent la distanță; oferă un sentiment cu mult mai special decât în multe alte jocuri în care poți trage cu săgeți), grenade (de fapt, pachete de TNT cu fitil și fără filtru), capcane pentru urși și scorpioni lansabili (care înlocuiesc, probabil, găngăniile din *Half-Life*).

Necazuri în Vest

Bug-urile, afurisitele, de AI și de grafică sunt prezente, ca în toate MOD-urile, și în *Wanted!*. Texturile arată de multe ori jenant (se îmbină prost, sunt repetitive), dar în orașe grafica este chiar simpatică. De AI nu mai spun: dacă Black nu trece de un anumit punct, inamicul, chiar dacă se află la doi metri distanță, nu-l vede, dar hmmm.... îl simte și începe să se agite, dar de tras tot nu trage. În fine, în *Wanted!* avem în principiu problemele din *Half-Life*, așa că cei cărora le-a plăcut *HL* vor fi foarte mulțumiți și de *Wanted!* (deși tot nu pricep de ce nici un cactus din joc nu are textură).

Cu multiplayer-ul se întâmplă ceva drăguț, pentru că, printre altele, există modul High-Noon, în care doi jucători se pot... aduna în fața bisericii sau a barului și pot începe să se împuște imediat după ce a bătut gongul în turul cu ceas (foarte Western și original). Desigur, există o problemă: inamicul nu poate fi eliminat dintr-o singură lovitură, așa că duelul se transformă în tir.

Și gata. Spațiul mă presează și, oricât de mult mi-aș dori să vă mai povestesc despre *Wanted!* și să mă revolt că, deși există cai, nici unul nu poate fi călărit, trebuie să mă opresc din scris, să vă recomand să-l jucați și să vă spun de unde să vi-l procurați:

www.wanteddhl.com, secțiunea Downloads.

Mike



Câteva titluri noi...

EIDOS

Interplay

BLIZZARD ENTERTAINMENT

ACTIVISION

INFOGRAMES

HAVAS

MIDAS GAMES

HASBRO Interactive

...mai mulți producători...

... un singur nume:

MONOSIT CONIMPEX

Este prietenul de nădejde!

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la

www.monosit.ro

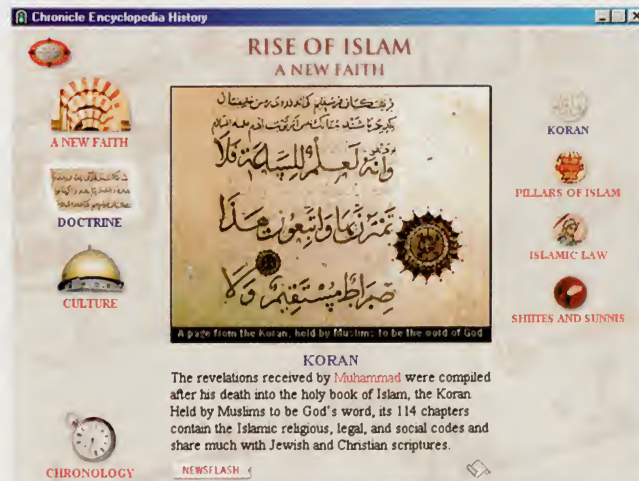
București, Splaiul Unirii nr. 4,
bl. B3, sc. 2, ap 10..

tel: 01-3302375, fax: 01-3306351

e-mail: monosit@rdsnet.ro



O știre veche de 1500 de ani: populația face tam-tam în Imperiul Bizantin.



History in the Making – despre Islam.

Chronicle Encyclopedia of History

Istoria ca un jurnal de actualități.

Da data aceasta, zeii au fost generoși cu rubrica Multimedia din revista noastră, și iată că am ocazia să vorbesc de bine atât în pagina pe care tocmai o citiți, cât și în cea alăturată. Aici, vă voi spune despre *Chronicle Encyclopedia of History*, un produs al DK Multimedia, firmă despre al cărei atlas geografic multimedia pe CD ROM am scris în numărul trecut al revistei noastre, pe un ton destul de rezervat. După cum veți vedea în rândurile ce urmează, *Chronicle Encyclopedia of History* este cu câteva clase deasupra numelui atlas geografic, atrăgându-mi pe bună dreptate atenția asupra producătorului, DK Multimedia.

Have you heard the news?

Primul lucru care te izbește ca utilizator al *Chronicle Encyclopedia of History* este felul în care aceasta a fost concepută de către pro-

ducător – întocmai ca un site de Internet dedicat știrilor, noutăților informative. La modul practic, *Chronicle Encyclopedia of History* este alcătuită dintr-o înșiruire cronologică de evenimente din istoria Umanității, dar tratate ca noutăți, nu ca evenimente istorice.

Trecând peste anecdotică a unei asemenea abordări, care are hazul său paradoxal (se vorbește despre moartea unui sfânt petrecută pe la anii 400 A.D ca despre un lucru întâmplat „anul ăsta”), ceea ce rezultă este o formă plină de viață a discursului informațional. Utilizatorul simte evenimentele ca fiind vii, este implicat aproape fără să-și dea seama în țesătura de intrigi, lupte și personalități care alcătuiesc istoria.

Iar odată prins în plasa *Chronicle Encyclopedia of History*, zău că pot trece ore în șir până să îți dai seama că ai uitat să mai mănânci, să mai faci plimbări solitare într-o anume cameră din casă, sau să scrii odată articolul despre, ați ghicit, chiar articolul despre *Chronicle Encyclopedia of History*.

În păienjenisul istoriei

Sunt două aspecte în *Chronicle Encyclopedia of History* care îl prind pe utilizator în fața monitorului. Unul este pozitiv și constă în cantitatea foarte mare de informație de pe CD, unde se află peste 15.000 de articole, biografiile a peste 100

de personalități ale istoriei și 12 foarte interesante subiecte dezvoltate sub titlatura „History in the Making” (în care veți găsi, printre altele, scurte istorii ale civilizației grecești, romane și aztece, sau ale războaielor mondiale, precum și ale Revoluției Franceze ori ale celei industriale).

Toate aceste articole, dublate în covârșitoarea lor majoritate de imagini color foarte bine alese, sunt organizate după o așa-numită „Timeline”, adică linie a timpului, în care fiecare eveniment este încadrat unei anumite ere, respectiv perioade istorice, începând cu 4.000.000 î.Chr. și terminând cu anul 1997 (AD, bineînțeles).

O surpriză foarte plăcută o face și partea audio a acestei Cronici multimedia, deoarece nu sunt puține ocaziile în care veți putea asculta instrumente muzicale specifice unei anumite civilizații.

Al doilea element care te prinde în plasa *Chronicle Encyclopedia of History* este unul mai puțin laudabil și constă în lipsa unui help contextual, dublată de dificultatea navigației back/forward în anumite ecrane.

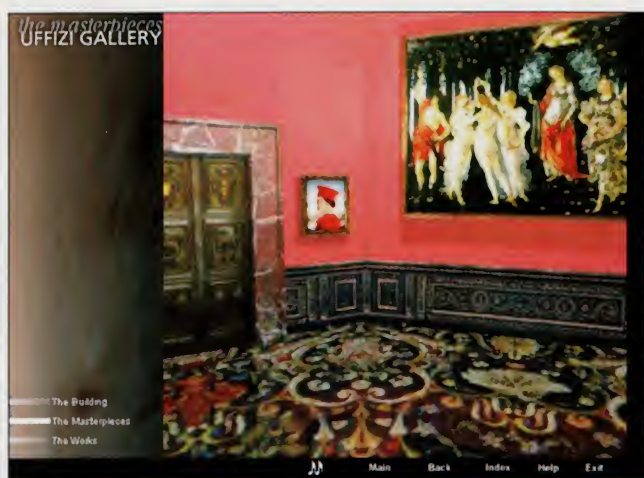
Consider însă acesta ca fiind un fapt minor, care nu a știrbit cu nimic din plăcerea de a explora istoria ca pe o mare noutate, așa cum mi-a fost aceasta oferită de *Chronicle Encyclopedia of History* al firmei DK Multimedia.

Marius Ghinea

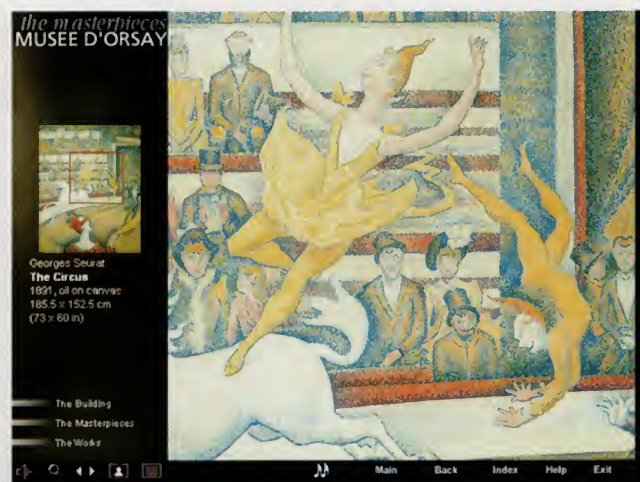


Timeline Navigator este foarte util pentru depănarea încurcatelor îte ale istoriei.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	DK Multimedia
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375



Reprezentare virtuală 3D a incintei în care se află capodoperele găzduite de Galeria Uffizi.



Folosirea funcției de zoom pentru observarea detaliilor.

Visit Europe's Best Museums

Iată-mă impresionat! Evident, datorită impresionistilor...

În numărul trecut al revistei noastre făceam un review ușurel miștocar la adresa unui produs multimedia al firmei GSP – era vorba despre un CD având drept subiect bătălii celebre din istorie (mă rog, cât de celebră poate fi zarva de la Culloden; așa, cam ca Republica de la Ploiești...). Se pare însă că nu este cazul să asociem numelui GSP pete de culoare închisă, eventual emanând un miros specific nuanțelor naturale de maro. Pentru că un alt produs multimedia al acesteia se dovedește cu adevărat la înălțime, arătând că firma cu pricina este capabilă de performanță în domeniu.

Pe simeze

Ah, cât de mult am vrut să folosesc cuvântul aista într-un articol de-al meu! Fiind un mare iubitor de pisici, apreciez o siameză chiar și atunci când acesteia i s-a amputat un „a”... Pe de altă parte, datorită mă cheamă la adevăratul înțeles al cuvântului, așa cum ne este acesta relevant de prezentarea în CD-ul *Visit Europe's Best Museums* a șapte din cele mai importante muzee ale Europei. Este vorba despre Alte Pinakothek, Ermitaj, Galeria Uffizi, Musée d'Orsay, Rijksmuseum, Tate Gallery și Kunsthistorisches Museum, toate nume țapene în lumea artelor plastice.

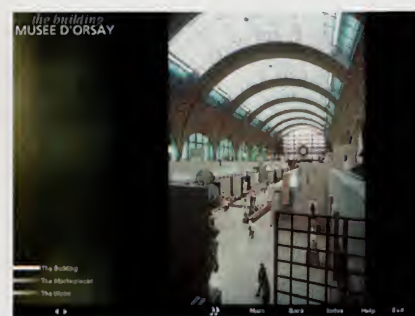
Fiecare din cele șapte muzee tocmai pomenite este caracterizat sub trei aspecte: cel al construcției propriu-zise și al amplasării acesteia, cel al capodoperelor găzduite, precum și printr-o selecție de exponate considerate ca fi-

ind semnificative pentru definirea spațiului muzeal prezentat.

Primul dintre aceste aspecte este atins prin folosirea imaginilor, excelent alese sub aspect atât estetic, cât și al informației semnificative pentru turist. Spun asta pentru că nu trebuie să pierdem din vedere valoarea sub aspect arhitectural a clădirilor ce adăpostesc muzeele aflate pe CD-ul *Visit Europe's Best Museums*. Alături de informația vizuală, un comentariu vorbit precum și o succintă prezentare scrisă a istoriei muzeului completează datele necesare cunoașterii fiecărui obiectiv în parte, cu elemente distinctive specifice care contribuie la creșterea atractivității acestora.

Încântare ochiului

Excelent realizată, secțiunea de „capodopere” în cadrul expunerii virtuale a celor șapte muzee. Un spațiu real, existent în fiecare din muzeele descrise pe CD, devine locul în care utilizatorul poate descoperi printr-o recreare tridimensională interesantă, câteva din lucrările considerate drept „cele mai” dintre cele aflate în găzduirea muzeului respectiv. Bineînțeles, aici este discutabilă împărțirea unor opere de artă în categoria „capodopere” și „restu” și de aceea mi-am asumat folosirea unor ghilimele semnificative. Cu toate acestea, nu am absolut nimic de cărăit atunci când în Musée d'Orsay găsești la secțiunea capodopere pe „Olympia” lui Edouard Manet, „Femei din Tahiti” de Gauguin, „Izvorul” lui Ingres sau „Jucătorii de cărți” ai lui Paul Cezanne.



Din secțiunea „The Building” o imagine a interiorului Musée d'Orsay.

Un comentariu vorbit ne introduce în ideea acestor lucrări, precum și în elementele ce contribuie la caracterul lor unic, distinctiv.

Bineînțeles, cea mai mare parte a operelor de artă aflate în cele șapte muzee se găsește în cea de-a treia secțiune dedicată fiecăruia dintre acestea în parte. Este vorba de „The Works”, în care se află în jur de douăzeci-treizeci de creații din domeniul plastic ce se impun într-o fișă rapidă de caracterizare a muzeului. Foarte importantă mi se pare calitatea reproducerii pe CD a acestora, alături de care remarc notele scrise ce însoțesc fiecare lucrare în parte precum și biografia autorului. Apoi, excelent concepută este o funcție de zoom care permite observarea detaliilor, de mare utilitate, în special în ceea ce privește picturile.

Adăugați la toate acestea o secțiune de pe CD dedicată în întregime explorării temelor generale ce se constituie ca subiect al operelor de artă expuse în cele șapte muzee, precum și muzica de fundal a aplicației *Visit Europe's Best Museums* (selecții din Bach, Handel și Haydn) și veți obține imaginea unui produs multimedia care nu este rotund doar pentru că e vorba de un CD, ci mai ales datorită inspirației îmbinării a sunetului, imaginii, culorilor și informației, ce sporește atractivitatea și chiar utilitatea acestuia.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	GSP
Ofertant	Monosit Conimpex
Tel	01-3302375



Creează-ți propria lume online

RPG-urile online sunt categoric printre cele mai populare genuri ale momentului. Fie că e vorba de *Everquest*, *Ultima Online*, *Asheron's Call* sau jocuri aflate încă în producție, despre care ați putut citi în numerele trecute al revistei noastre, lumea este atrasă din ce în ce mai mult de aceste lumi virtuale, unde visele eroice care zac în fiecare dintre noi pot ieși la suprafață. În fiecare dintre noi trăiește un erou, gata să sară cu sabia în mână în apărarea prințeselor aflate în primejdie, și poate tocmai de aceea aceste universuri fantastice sunt atât de atractive.

Fiind încă în stadiul de pionierat, genul nu reușește încă să mulțumească pe deplin utilizatorii săi. Există o mulțime de elemente care așteaptă să fie implementate, sunt încă o mulțime de probleme de rezolvat începând de la securitatea conturilor, a jucătorilor până la comportamentul acestora în cadrul jocului și multe altele. Dar, iată, că acum, o mică firmuță a avut ideea de a-i lăsa pe jucători să-și creeze propriile lumi online, după pofta inimii.

Past Tree Inc. a produs și acum comercializează ceea ce poartă numele de *MMORPG Construction Kit*.



Harta regatului din Trinity of Darkness

Vise și realități

Acest produs se adresează în special fanilor RPG, cu precădere spre cei ai pen & paper RPG, dar oricine are un pic de imaginație și răbdare îl poate folosi. După cum îi spune și numele aplicația vă va ajuta să vă construiți propriul univers online pe care apoi să-l împărtșiți cu prietenii și nu numai.

Cu ajutorul unei interfețe intuitive, construcția lumii online se transformă dintr-un vis în reali-

tate. Pentru aceasta nu trebuie decât să luați cele peste 4000 de „petice” de pământ și să le combinați după pofta inimii pentru a concepe lumea, harta în care se va desfășura acțiunea jocului. Bineînțeles că această lume ar fi seacă și inspidă dacă ar rămâne doar cu terenul, în consecință va trebui populată. Sute și mii de variante de NPC-uri sau monștri pot fi concepute din doar câteva clicuri de mouse și cu un pic de imaginație morbidă. Următorul pas ar fi crearea magiilor și a artefactelor, care



Chiar și cu resurse limitate puteți obține astfel de rezultate.



Atacurile sunt foarte ușor de realizat: left-click=atac fizic, right-click=atac magic

THE LEGEND OF DRAGOON

Când băieții răi își fac de cap...

Indubitabil cel mai apreciat RPG al consolelor aparține seriei *Final Fantasy*, produsă de **Squaresoft**. În acest moment piața este dominată categoric de ultimul joc al seriei, alături de *Chrono Cross*, joc prezentat în numărul



trecut și produs de aceeași firmă. **Sony Entertainment** nu este însă o companie care să nu accepte o provocare atunci când aceasta apare. Având în vedere că platforma de joc, PlayStation, le aparține, dorința lor de a domina piața și în domeniul „consumabilelor”, mai exact al jocurilor, mi se pare îndreptățită. **Sony** a răspuns lansării celor două jocuri **Squaresoft** cu un titlu pe patru CD-uri: *The Legend of Dragoon*.

A fost odată...

The Legend of Dragoon tratează povestea clasică a luptei binelui împotriva răului, împotriva distrugerii, lupta pentru salvarea omenirii și așa mai departe. Ca întotdeauna vor exista luptători de ambele baricade, băieți buni și băieți răi. Ca mai toate poveștile japoneze, și cea care constituie fundalul acțiunii este plină de întorsături neașteptate și de situații neprevăzute. Prietenul cel mai bun se dovedește a fi tocmai cel pe care-l căutai pentru a-ți răzbuna moartea părinților sau descoperi că inamicul tău de moarte luptă de fapt de aceeași parte a baricadei cu tine, doar că într-un mod diferit.

Pe scurt, Dart, un tânăr rămas orfan de timpuriu când satul său natal a fost masacrat de un monstru legendar, se întoarce tocmai la țanc pentru a-și găsi de data aceasta satul adoptiv măcelărit de armatele imperiale. Printre cei ca-

re au fost luați prizonieri se află și prietena din copilărie a lui Dart, Shana, care constituie de altfel ținta principală a atacului. Mănat pe de o parte de dorința de răzbunare împotriva celor care i-au distrus satul în urmă cu mulți ani, iar pe de altă parte de dorința de a-și salva prietena, Dart se trezește atras într-o intrigă ciudată în care sunt implicate toate speciile inteligente, regi, prințese, draconi și nu în ultimul rând Dragoon-ii, despre care se credea că sunt doar o legendă.

Și încă mai este...

The Legend of Dragoon încearcă să creeze acea atmosferă epopeică cu care ne-a obișnuit *Final Fantasy*. Personaje hăioase cu părul vâlvoi, ochi mari și purtând arme de două ori mai mari decât ei sunt doar un mic element al acestui tot. Absolut toate personajele, indiferent de momentul intrării lor în atenția jucătorului, își au propria poveste plină de mistere, pe care o dezvăluie treptat, nu mai devreme de „momentul potrivit”. Ca de obicei, destinul face ca aceste personaje, într-un fel sau



altul, în prezent sau în trecut, să constituie un element important al puzzle-ului ce trebuie rezolvat.

Nu aş putea povesti despre joc fără să amintesc de sistemul de luptă, deoarece 80% din timpul de joc ți-l vei petrece alergând între diverse locații și măcelărind monștri dintre cei mai ciudați. Per ansamblu, acest sistem nu este foarte diferit de cel întâlnit în *Final Fantasy*. Ca și acolo, vor intra în luptă maxim trei eroi, care vor ataca pe rând în funcție de viteza lor de reacție. Vom întâlni chiar și o formă a acelor „limits” din *Final Fantasy*, ce aici poartă numele de Additions. Acestea vin sub forma unor lovituri adiționale celei inițiale și care vor fi executate în cazul în care se reușește combinația potrivită.

Însă ceea ce a impresionat întotdeauna în astfel de jocuri este magia, care se regăsește și în *The Legend of Dragoon*, doar că într-un mod inedit. În timp, personajele vor obține niște pietre magice denumite Dragon Spirits care le vor dăruia puterea legendară a Dragoonilor. Acești Dragooni erau niște luptători cu forțe extraordinare care se bucurau și de avantajul de a putea controla Dragonii. Odată ce o astfel



de nestemată este obținută, personajul se va putea transforma în Dragoon, ceea ce înseamnă că va putea ataca și cu ajutorul magiei. Magia este împărțită în opt elemente: Fire, Water, Wind, Earth, Light, Darkness, Thunder și Non-Elemental, fiecare fiind reprezentat de culorile caracteristice. Fiecărui element îi corespunde un Dragon Spirit care va acorda control absolut asupra aceluia element purtătorului. Acest lucru este important de reținut deoarece aceste elemente sunt antagonice (cu excepția ultimelor două). Așa cum jucătorii cresc în nivel, și Dragonii fac același lucru în paralel, fiecare nivel obținut aducând o nouă magie, până la cea din urmă care va oferi controlul asupra unui dragon.

Epilog

Trebuie să remarc, *The Legend of Dragoon* este un joc plăcut, care pe parcursul celor patru CD-uri oferă o experiență plăcută și interesantă. Este adevărat că nu este un joc care să se ridice la înălțimea unui *Final Fantasy*, dar nu este deloc un joc rău. Singurul lui „de-



fect” ar putea fi că seamănă prea mult în toate elementele sale cu jocul celor de la Square-soft. Nu pot să cred că acest gen de jocuri, chiar și pentru console, a fost exploatat până acolo încât să nu se mai poată concepe nimic inedit.

Claude

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	The Legend of Dragoon
Gen	RPG
Producător	Sony Entertainment
Distribuitor	Sony Overseas
Telefon	01-2244710

Câștigătorii lunii august



La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul *Pro Rally 2001* a fost câștigat de către Gherghescu Doru din București.

LEVEL și InterCom Film au oferit câte un tricou *Final Fantasy: The Spirits Within* următorilor cinci cititori: Tănase Cosmin din Constanța, Nichitean Sergiu din Brașov, Feneș Paul-Lucian din Constanța, Birou Alexandru din Bacău, Miftode Marius Andrei din București.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „*Star Ocean the Second Story*” următorilor:

Ojog Ștefan (Vaslui), Hernic Daniel (Buzău), Mihai Andrei (Timiș), Casandra Adrian (Constanța), Mureșan Alexandru (Cluj), Debre Ioan-Vasile (Salaj), Florea Andrei (București), Mihalachi Tiberiu (Suceava), Ilișan Daniel (Maramureș), Pop Bogdan (Cluj).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție
068-415158 sau 068-418728.

LEVEL Fans Camp 2001

Suntem la a doua astfel de tabără și până acum nu s-a supărat nimeni. Ba dimpotrivă – **LEVEL Fans Camp 2001** a avut succesul scontat. Toate lucrurile au mers bine la Predeal, deși unele probleme tehnice i-au dat de furcă „omului tehnic” (aka BogdanS), care însă le-a făcut față cu brio și, încă din prima zi, băieții și fata din toate zonele țării (București, Oradea, Timișoara, Brașov, Dorohoi, Arad, Iași, Sf. Gheorghe, Brăila) au încins o horă a jocurilor ce n-au văzut Predealul de când s-a făcut el orașul la cea mai mare altitudine din România.

Marti dimineața (14 august 2001) lumea începea să se îngheșue: Mai sunt locuri? Am întârziat? Bună ziua... **LEVEL Fans Camp**? Câteva minute mai târziu confuzia era înlocuită de febrilitatea instalării sistemelor, rețelei, jocurilor...

Zilele și nopțile care au urmat au fost gameristice până în vârful mouse-ului. Dacă nu ați văzut gameri bolnavi după un joc, vă spunem noi cum arată maniacii de *Counter-Strike* (deși specia asta s-a perpetuat din epoci deja imemorabile prin l-cafe-uri și dial-up-uri – câte or fi...).

Per total, **LEVEL Fans Camp 2001** a fost o experiență pe care toți cei 26 de participanți și-au manifestat dorința de a o repeta la anul, peste doi ani și atât timp cât va exista **LEVEL**. Desigur, nu au lipsit criticile (nobody's perfect!) – majoritatea începeau cu „Prea puțin!”, „Prea scurt!”, „Prea repede!”. Probabil nu mai stricau încă 365 de zile de **LEVEL Fans Camp** la Predeal, dar suntem aproape siguri că, la sfârșit, tot cuvintele astea s-ar fi auzit. Și la anul se vor auzi... **LEVEL Fans Camp 2002** – așa scurt? Mai vrem 1000 de zile!!!!

Mai jos aveți părerile redactorilor prezenți trup și suflet la **LEVEL Fans Camp 2001**. Cei interesați de părerile celor 26 de participanți sau de jurnalul taberei le pot afla la www.level.ro.

Mike

Am stat câteva zile și nopți alături de „my fellow gamers”, am luat gloanțe de SMG în freză până mi s-a făcut somn, dar n-am plecat de pe baricade decât spre dimineață, când oboseala și drumul de a doua zi în Brașov, la redacție, mă obligau să jîn de urât așternutului în camera din vila Olteț.

Cu câteva zile înainte de **LFC 2001** am inspectat zona împreună cu BogdanS și cu Toshys și am pus la punct unele probleme delicate, care ne-au dat ceva de furcă, dar am



Poziții antagonice: Iași + Oradea vs. București + Arad



Înăuntru s-au petrecut masacre...

fost mai mult decât fericit să văd că totul s-a rezolvat și lucrurile au decurs aproape așa cum mi-am și și-au (concuranții) dorit.

Am jucat mult și am jucat bine/prost, în

funcție de joc, mouse-pad, concurenți etc. Desigur, am fost acaparat de *Counter-Strike* și de meciurile cu 20 players. La sfârșitul taberei pot spune că mă descurcam bine, dar nici pe



Claudiu explicându-i lui Sorel (Andrei Baku) cum stau lucrurile

departe atât de bine ca Mitza, care a făcut probabil peste 1000 de fragi (producția de mure a scăzut drastic anul ăsta).

La *NFS Porsche*, inamici principali au fost Barbone și Nik, pe care totuși i-am „liniștit” în câteva curse, dar, fiți liniștiți, am simțit și eu efectele revanșei.

În rest, sunt bucuros că am reușit să cunosc „live” cititori **LEVEL**, să aud opinii despre revistă și despre camp și să-mi fac o idee despre ce trebuie perfecționat la tabăra de la anul. Le mulțumesc în special lui Horia Vuscan, Ioana, Volvo, Barbone, Fila, Nik și Călin.

Mitza

Părerea mea?! Chiar vrei să știi...?

E greu, tare greu... Ar trebui ca, în doar câteva rânduri să îmi exprim părerea despre **Level Fans Camp**-ul din acest an, să comunic cititorului avid de detalii superba atmosferă dintr-o vilă pierdută undeva în creierii munților (ei, nu chiar... șoseaua era destul de aproape).

După cum știți, aceasta a fost ce-a de-a doua ediția a **Fans Camp**-ului, cea de anul trecut având un succes la fel de răsunător (cel puțin în urechile noastre). Ei bine, anul trecut am

vizitat **Camp**-ul în calitate de colaborator **LEVEL**, așa că în ediția din acest an nu știam la ce să mă aștept (devenind acum organizator).

Noaptea pe care le-am petrecut alături de alți „nebuni” încercând să ne întrecem unii pe alții ba la *Counter-Strike*, ba la un *Need for Speed: Porsche* m-au lăsat la închiderea oficială a **Camp**-ului (pe care am avut „onoarea” să o fac eu însumi) dorind mai multe zile, mai multe nopți, mai mult timp. Atmosfera a fost una extraordinară. Serios vorbind, toți cei care au participat în acest an s-au dovedit a fi niște oameni atât de interesați, încât aștept cu nerăbdare să îi revăd pe toți.

Este imposibil ca după ce ai petrecut atâtea zile și nopți alături de asemenea oameni să nu te simți legat într-o oarecare măsură de ei. Pe toată durata **Camp**-ului nu mai existau „fanii” **LEVEL** și „redactorii” **LEVEL**, ci doar niște tineri frumoși și zvelți, sănătoși și devreme acasă care se bucurau când mai făceau un frag, zbieau cât de mult îi țineau plămânii, râdeau, se enervau, ascultau muzică și se distrau de minune.

Eh... devin melodramatic și nu îmi place. Sper doar să mă întâlnesc cu toți și să ne distrăm la fel de bine.

Somn ușor...

Claude

A trecut și ediția a II-a a **Level Fans Camp**, iar acum după ce mi-am tras și eu suflul un pic cică ar trebui să-mi exprim și eu opinia despre ce a fost, ce s-a întâmplat și așa mai departe. **Level Fans Camp 2001** pot spune că a fost

un succes și nu fac acest lucru doar pentru că am fost unul dintre organizatori. După luni de pregătire am reușit să punem la dispoziția participanților, mai mulți la număr decât anul trecut, toate condițiile necesare unei tabere atractive și distractive. Am avut plăcerea de a revedea participanți de anul trecut cu care chiar începusem să legăm prietenii. N-au lipsit nici fețele noi, care s-au integrat rapid în grup și astfel s-au ajuns la seri în care pe 29 de calculatoare rula *Counter-Strike*.

S-a jucat zi și noapte, cu mici pauze de somn sau de masă, iar pe ansamblu participanții au fost mulțumiți. Iar dacă ei au fost mulțumiți, ni s-a umplut și nouă inima de bucurie ☺ știind că nu am stat pe baricade degeaba. Singura umbră aruncată asupra desfășurării acestei tabere a fost evenimentul neplăcut din ultima zi când, din cauza unui primar cam obtuz în gândire ne-am trezit toți izolați și fără un drum de acces (pentru părinții ce trebuiau să sosească) fiindcă avea loc un banal meci de fotbal de Divizia C. Chiar dacă am stat câteva ore bune blocați, măcar ne-am delectat cu sa-



**Dacă e joystick, e CS (!?)
Nu e Counter, e Crimson. Nu e Strike, e Skies.**

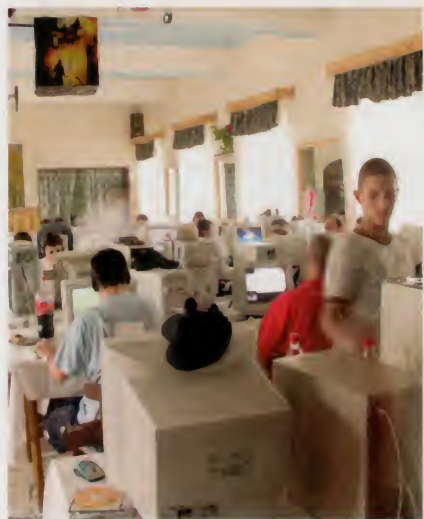
rabanda de goluri înscrise pe Stadionul Municipal din Predeal.

Și ca să închei și eu aici, de abia aștept edițiile viitoare și reîntâlnirea cu voi.

(nota redacției: Claude a fost cel care a rezolvat problema când cu meciul, printr-o discuție cordială și productivă cu dl colonel acolo prezent, pe care Claudiu al nostru l-a convins în cele din urmă că fanii din tabără nu sunt nici pe departe o amenințare la adresa „folbaliștilor” C-ști)

Sebah

Pentru mine, la fel ca și pentru mulți dintre participanți, a fost primul camp la care am luat parte. Știam la ce să mai aștept pentru că am discutat cu veteranii anului trecut (Dr. Pepper și Wild Snake), dar ce am găsit acolo a fost peste imaginația mea. Distracția pe care cei doi o promisese nu a fost numai prezentă, ci mai mult, parcă respira sălbatec de lângă fiecare calculator. Proverbul „La pomul lăudat să nu te duci cu sacul” nu se regăsește în experiența pe care am trăit-o la camp-ul de anul acesta. Sper ca și participanții să se fi simțit la fel de bine ca și mine. Perioada destul de scurtă, de trei zile, în care m-am aflat acolo, a însemnat numai jocuri peste jocuri până la orele târzii ale dimineții. Spun acest lucru pentru că și la nouă, zece dimineața mă mai găseam în fața monitorului cu încă câțiva ultimi mohicani. E drept că oboseala acumulată am plătit-o cu zile întregi de somn după aceea, dar a meritat cu prisosință. Gamerii pe care i-am întâlnit, și pe care sper să-i mai revăd și cu alte ocazii, mi-au devenit prieteni. Nu se putea altfel, deoarece cu toții eram prezenți acolo pentru un singur motiv: jocurile. Vă dați seama cum se lega conversația și cum se rezolvau eventualele discuții în contradictoriu la masa de lucru – calculatorul. Sper ca la anul să ne întâlnim din nou și să reluăm de unde am rămas. (nota lui Pepper: Sebah a adormit joi după-amiaza la redacție, în



Barbone (Alex Bărbieru) căutând un tero după ușă. Cu SMG-ul? Slabe șanse...

fața calculatorului lui Mitza, cu mâna pe mouse! Asta apropo de „am plătit-o cu zile întregi de somn”!

Dr. Pepper

Trei împușcături și-o frână! Cam la atât se poate limita participarea mea la trivoliul gameristic de cinci zile și patru nopți care a zguduit Predealul. În afară de asta, discuții scurte și în viteză cu participanții „veterani” (Barbone, Horia, Ioana), străngeri de mână cu cei noi, și cam asta a fost, din punctul meu de vedere. Singurul lucru pe care l-am putut constata din viteza de 911 Turbo cu tuning la motor, a fost că s-a păstrat atmosfera cu adevărat fantastică, și că toată lumea s-a simțit excelent, cu mici excepții de genul „Bă, vezi că tragi în mine!!!”, „Vă rog eu, faceți un server dedicat că e prea multă lume!!!”, „Nu mai am gloanțeee!!!”, „Mașina asta e prea puturoasă!!!”, „Nu mai vrea să meargă drept!!!” sau „Mă atacă! Ajutoooooor!!!”.

Tot ce mai pot spune este că și de-ar fi să fie la fel de scurt, o să fiu acolo și la anul' fiii mei! (N.R. – joc de cuvinte). See ya' next year! Oh yeah!

BogdanS

Pentru mine a fost prima participare la un eveniment de o asemenea anvergură. Din punct de vedere al rolului pe care eu l-am avut acolo, și anume de „tehnician” hardware am avut o sarcină nu chiar ușoară. Prima zi, după cum s-a povestit și în flash-urile zilnice de pe site, a fost cea mai încărcată pentru mine. De ce zic acest lucru? La o primă privire totul pare o chestie destul de simplă, dar vă garantez că nu e deloc așa. Începând cu întinsul cablurilor

de rețea și prelungitoarelor, și terminând cu configurarea plăcilor de rețea și a unor sisteme de operare instalate „așa ca din tun” pe unele computere. Oricum, am „tras” din greu să le fac pe plac participanților și să le pun capăt nerăbdării care se putea citi mai mult sau mai puțin pe fețele lor. Mai spre seară, când toate problemele au fost rezolvate în totalitate, am reușit să iau și eu un moment de respiro și să pot să mă bucur alături de participanți care erau în culmea fericirii când mai tocău câte un adversar la *Counter Strike*.

În celelalte zile ce au urmat, pe lângă o doză destul de ridicată de oboseală și mulțumire sufletească, mi-am continuat conștiincios activitatea „on duty”. Între timp mai concurem și eu la un *NFS*, dar oboseala la volan și-a spus pe deplin cuvântul (peste tot circulam, mai puțin pe șosea), așa că mă mulțumeam doar cu un post de DJ care câteodată mai ridica volumul la unele melodii mai energizante, spre bucuria unora sau spre disperarea altora. În acest timp, i-am cunoscut mai bine pe participanți, am stat de vorbă, ne-am simțit bine împreună și am legat noi prietenii.

După aceste zile pline, din toate punctele de vedere, a venit și momentul despărțirii. Cu lacrimi în ochi, dar cu zâmbetul pe buze și cu degetele pe tastatură, joystick-uri sau volane, fiecare gamer încercă să se încadreze în atmosfera incendiară care a fost în ultima noapte de **Camp**, a lipsit focul de tabără, dar ce mai contează, nebulie totală. Parcă prea devreme se ivesc primele raze de soare și bravi noștri gameri rezistă cu o strădanie „supraomenească” somnului care ne lovește fără milă. Eu reușisem să fur câteva minute bune de somn, pentru că totuși mă aștepta o dimineață destul de agitată și plină de evenimente. Vă imaginați voi....

LEVEL TEAM!



Putem deveni cu adevărat profesioniști?

Sțiți cu toții deja ce este *Counter-Strike*... probabil l-ați jucat, poate v-a și plăcut, poate nu, dar sigur ați auzit de cel mai de succes joc orientat pe multiplayer din ultimul timp. Ați văzut pe alții cum se joacă, ați auzit discuții pe ici și pe colo despre strategii, arme, bug-uri și coduri și ați tot observat în **LEVEL** laude aduse acestui joc.

Și ar trebui să știți deja despre partea mai „serioasă”, mai profesionistă a acestui joc. Alături de *Starcraft*, *Counter-Strike* este unul dintre jocurile ce au generat o mișcare mai aparte în rândul gamerilor. E vorba de concursurile profesionale de CS, turneele naționale și internaționale unde se pun la bătaie mulți bani și, mai tot timpul, faimă. Ca urmare au apărut cyber-atleții, jucători profesioniști ce își câștigă existența exclusiv din acest gen de concursuri.

Ce legătură au toate acestea cu noi, veți zice... Ei bine, fenomenul *Counter-Strike* este destul de dezvoltat la noi în țară. E adevărat, suntem departe de nivelul unor țări cu experiență, dar în majoritatea cafe-urilor se joacă CS, jucători sunt FOARTE mulți, au apărut clanuri de *Counter-Strike*, echipe cât de cât profesionale etc. Acum ceva timp s-a vehiculat ideea începerii unui campionat național de CS, cu echipe bine pregătite, un program de meciuri bine pus la punct și cu premii substanțiale. Ideea aceasta a prins și a aprins spiritele și imaginația jucătorilor înfocați și astfel s-a născut **RCSL** (*Romanian*

Counter-Strike League), în care s-au înscris mai toate echipele de pe la noi.

Personal, am pierdut șirul evenimentelor legate de **RCSL**, văzând la un moment dat că toată lumea discută despre acest proiect, dar nimeni nu face nimic concret. Lucrurile aveau să se schimbe în urmă cu ceva timp când am primit un mail în care eram invitat de organizatori la finalele **RCSL**, desfășurate în București în *Wired Cafe*.

Încotro?

Liga Română de *Counter-Strike* s-a desfășurat în perioada 16 iulie-12 august și a reunit peste 150 de jucători din București și Constanța. Faza grupelor s-a desfășurat pe Internet, pe servere speciale dedicate acestui eveniment iar faza finală (sferturi de finală, semifinale, finala mică și finala mare) s-a desfășurat în sistem Play-Off (în LAN) pe perioada 11-12 august în *Wired Cafe*.

Funcția de redactor **LEVEL** fiind una care îmi ocupă destul de mult timp m-am trezit în imposibilitatea de a participa sâmbătă, 11 august, la sferturile de finală și semifinalele **RCSL**. Nici o problemă, mi-am zis, duminică (12 august) sigur sunt acolo pentru cel mai important eveniment, finalele Ligii.

Astfel, duminică m-am prezentat în *Wired Cafe* înarmat cu un aparat de fotografiat și o

curiozitate pe care nu mi-o puteam ascunde. Primul „contact” cu Liga și participanții a fost unul de bun augur... un cafe plin până la refuz de jucători și susținătorii acestora, *Counter-Strike*-ul rulând pe toate calculatoarele disponibile, gălăgie și spirite încinse.

Am aflat apoi că de abia acum se desfășura ultima semifinală a turneului, probabil din cauza prelungirii meciurilor din ziua precedentă.

Într-un final, semifinalele s-au încheiat, toată lumea a luat o pauză și s-a trecut din fața calculatoarelor în fața unei beri pe o terasă din apropiere. Halbele s-au golit, degetele s-au relaxat, spiritele s-au mai calmat, așa că toată lumea a început să se îndrepte din nou către calculatoare și mult așteptatele finale.

Finala Mică s-a desfășurat între **PRO TEAM Forte** și **CLAN DIVINE**, echipa **PRO** câștigând după două meciuri cu 13 la 11. Un meci interesant, cu mult peste orice meci la care participasem până atunci (chiar dacă acum eram doar un simplu spectator). Meciurile s-au desfășurat pe hărțile de *_dust* și de *_aztec*, ambele echipe dând dovadă de fair-play, iar „spectatorii” amuțind efectiv (era chiar ciudată schimbarea de atmosferă... de la gălăgie la o tăcere apăsătoare).

Finala a fost amânată până seara, târziu, din cauza prelungirii celorlalte meciuri dar și din cauza unor probleme organizatorice (bug-uri ce au apărut ca din pământ, concurenți cu nervii întinși la maxim). Din fericire, finala mare disputată între **TeG** (*The elder Gods*) și **Leguminoase** a reușit să își dea „drumul” într-un final și s-a ridicat peste toate așteptările. Clanul **TeG** a reușit să învingă echipa **Leguminoaselor** în cele din urmă cu scorul de 18 la 17... Un meci foarte strâns, extrem de disputat și fără nici o îndoială, foarte, foarte frumos.

Impresii de final

Liga Română de *Counter-Strike* este cu siguranță o idee extrem de bună ce poate duce la dezvoltarea gamingului profesionist în România. Atâta timp cât se vor găsi sponsori și oameni care să susțină un asemenea proiect se vor găsi și jucători din ce în ce mai buni care să ne „încânte” prin capacitățile lor.

Ceea ce a demonstrat **RCSL**-ul a fost faptul că avem echipe și jucători foarte buni, a arătat interesul sporit al acestora pentru un asemenea eveniment și, nu în ultimul rând, faptul că fenomenul jocurilor începe să se dezvolte îmbucurător de mult pe plaiurile noastre mioritice.

Avem un drum lung și anevoios în față, dar dacă vom da dovadă de profesionalism și seriozitate sunt sigur că vom ajunge „undeva”.

Mitza



Finaliștii Ligii (TeG și Leguminoase)



Planet of the Apes

Anul 2029. Astronautul Leo Davidson (Mark Wahlberg, mai cunoscut ca Marky Mark) urcă la bordul unei nave aflate în hangarele unei stații spațiale. Pleacă într-o misiune de recunoaștere cum au mai fost mii înainte. Dar o gaură de vierme îl poartă spre o planetă ciudată. Aici maimuțele se află la putere, în timp ce oamenii sunt rasa inferioară, fiind vânați și înrobiți fără milă. Cu ajutorul unui cimpanzeu foarte simpatic, Ari (Helena Bonham-Carter), și a unui mic număr de rebeli umani, Leo încearcă să scape de armata de

maimuțe a generalului Thade (Tim Roth) și de cel mai de încredere războinic al acestuia – Attar (Michael Clarke Duncan). Acesta este punctul de plecare al romanului lui Pierre Boulle: *Planet of the Apes*, roman care a fost ecranizat cu mult timp în urmă, filmul devenind un clasic al cinematografului science-fiction.

Regizorul Tim Burton, care a mai realizat până acum *Batman*, *Beetlejuice*, *Edward Scissorhands* și *Sleepy Hollow*, s-a încumetat să transpună din nou romanul lui Pierre Boulle pe peliculă. Filmul acestuia nu este un remake și

nici o continuare a primei ecranizări, ci o abordare originală a subiectului. Au fost adăugate personaje noi, iar povestea a căpătat aspecte pe care nu le avea până acum. Este în primul rând un film de acțiune, în care Leo Davidson devine un erou pentru oamenii de pe ciudata planetă a maimuțelor, un catalizator pentru marile mișcări sociale ce trebuie să izbucnească pe aceasta, deoarece el îi ajută să descopere ce se află în templul secret din zona interzisă a planetei: adevărul zguduitor al trecutului omenirii.

Distribuit de InterComFilm România
Data apariției: 26 octombrie 2001.

Dr. Dolittle 2

Eddie Murphy revine în rolul doctorului care poate vorbi cu animalele în *Dr. Dolittle 2*, continuarea comediei din 1998 care a adus încasări în valoare de peste 290 de milioane de \$. De când l-am văzut ultima oară, abilitatea dr. John Dolittle de a vorbi cu animalele l-a făcut faimos. Cu mult mai mulți pacienți decât poate face față și o familie care are nevoie de atenția sa, doctorul nu prea are timp să le împace pe amândouă. Iar acum animalele nu doresc numai consultații din partea doctorului, ci mai vor și să le ajute în încercarea de a salva pădurea de cruzimea unor investitori. Din fericire, Dolittle o descoperă pe Ava, o ursoaică ce trăiește în pădurea amenințată și care se va dovedi a fi cheia pentru salvarea pădurii. Problema este una singură: pentru ca legea să o protejeze și, o dată cu ea, pădurea să fie apărută, Ava are nevoie de o pereche. Doctorul îl găsește pe Archie, un urs de circ îndrăgostit de fast-food, pe care îl convinge că singurul loc în care poate să-și găsească adevărata dragoste este pădurea. Astfel că Dolittle și Lucky, câinele său, pornesc în pădure pentru a-i preda lui Archie câteva lecții de supraviețuire în sălbăticie și câteva tehnici de cucerire.

Se pare însă că metodele acestora nu prea dau roade, ursoaica Ava rămânând inflexibilă la farmecele lui Archie, iar Lucky neobținând nimic de la frumoasa lupoaică ce i-a furat inima. Între timp, animalele refuză să respecte orarul de vizite la cabinet, scoțând din sărite familia doctorului. În plus, Charisse se pare că moștenește darul tatălui ei.

Cum timpul zboară repede, iar investitorii se grăbesc să distrugă pădurea, doctorul mai are foarte puțin timp să aprindă scânteia între cei doi ursi și să salveze viața prietenilor săi foarte apropiați.

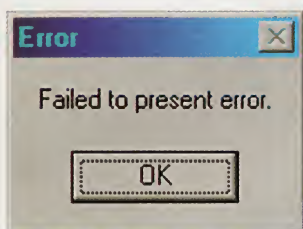
Distribuit de
InterComFilm România
Data apariției:
12 octombrie 2001.



■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



Așa, și am mers aseară în bar... bar... bar...
ăăă... las-o baltă!
imagine primită de la Marius Mihai Damaschin



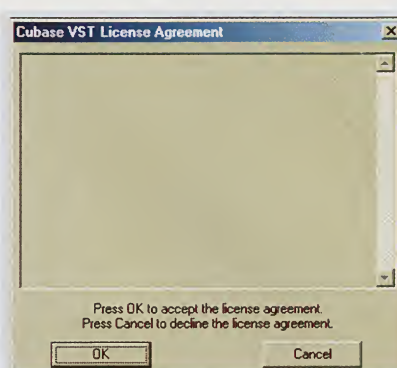
Ne pare rău, dar nu știm de ce ne pare rău...
să nu vă pară rău...
imagine primită de la Mihai Simionica



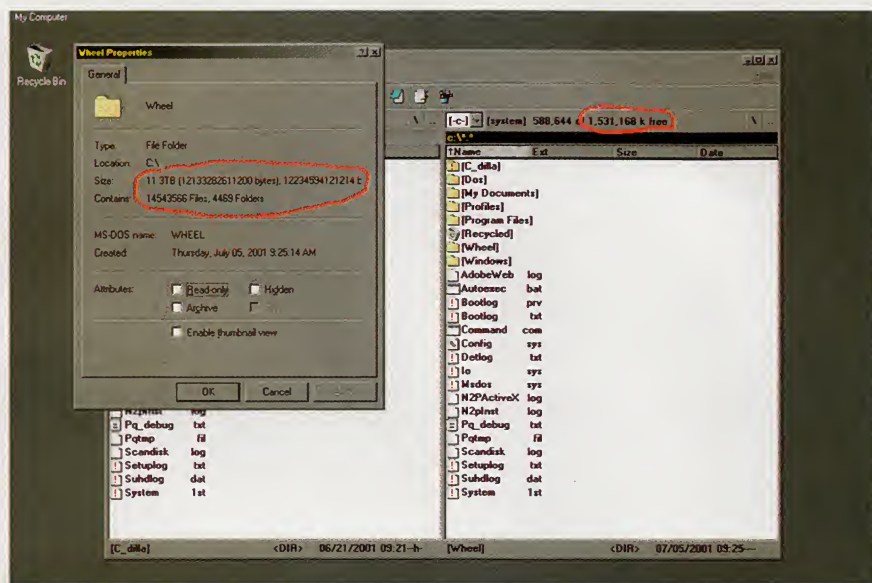
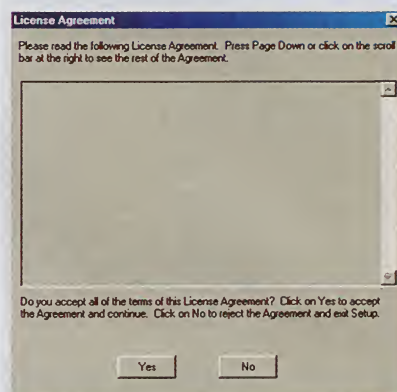
„Domnule Ionescu, regretăm dar nu îl găsim pe domnul Ionescu.

Ah, și numele meu este Ionescu... da' de ce întrebați?”

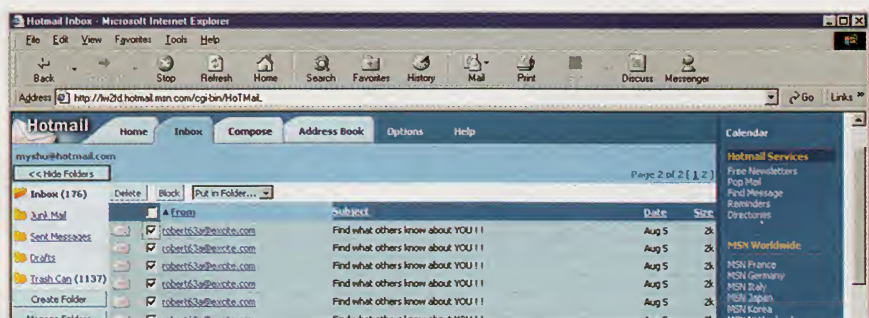
imagine primită de la Mihai Duca



Da dom'le, accept! Da cum să nu
imagini primite de la Adrian și Novac Antonino.



Atenție!!! Este vorba despre un HDD experimental, așa ceva nu veți găsi pe piață în următorii 10 ani!
imagine primită de la Jon Doe



„Află ce știu alții despre tine!”... adresa de mail, probabil. Imagine primită de la Mugur V.

Căștigătorul nostru de luna aceasta este Victor Iancu!



Nu ești greșit... am bine spus. Nu?
imagine primită de la Mandras Liviu



Mă întreb când vor apărea prin oraș firme pe care să scrie „Hoț profesionist” sau „Asasin de încredere”...

imagine primită de la Victor Iancu

Multimedia la „pachet”

Din momentul în care am intrat în redacție și l-am văzut pe Mike împușcând în stânga și în dreapta după diverse nave spațiale în *Independence War II*, mi-a picat imediat fisa de a mai testa și prezenta câteva „jucării” mai serioase care le-ar face multora dintre noi viața (degețelor) mai ușoară. Continuând seria prezentărilor de accesorii multimedia, am mai adăugat și alte piese care pot face și ele viața mai ușoară sistemelor dumneavoastră de calcul.

Thrustmaster Top Gun Afterburner II

Încă o dată firma **Thrustmaster** demonstrează calitatea produselor sale prin acest joystick. Spre deosebire de predecesorul lui, acest model încântă ochii gamerilor printr-un design foarte realist, parcă copiat dintr-un cockpit de F18. Transformarea propriului PC într-o astfel de „aeronavă” se poate realiza foarte simplu. Tot ce ai de făcut este să îți conectezi afterburner-ul la un port USB și să instalezi driverele de pe CD-ul ce îl însoțește. Singura condiție, care îți permite să transformi visul în realitate, este să ai un minim necesar din punct de vedere al sistemului (care la ora actuală poate fi luat în răs): un computer cu procesor echivalent unui Pentium la 133 MHz, cu un sistem de operare Windows 9x sau 2000. Odată aceste condiții îndeplinite, nu îți rămâne nimic altceva decât să iei manșa în mână, casca lui Tom Cruise și să începi să tragi după inamici.

Top Gun Afterburner II, produs după o „rețetă” tipică celor de la **Thrustmaster**, are în dotare nu mai puțin de 8 butoane, dintre care doar 6 active. La fel ca și predecesorul lui, și acest model este prevăzut cu un controler de throttle, total detașabil, prevăzut cu șose butoane complet programabile. Stick-ul acestui model, conferă o manevrabilitate mai crescută, însă funcțiile rămânând aceleași, fără nici o schimbare majoră în ceea ce privește amplasarea celor patru butoane de „acțiune”. Ne oprim asupra hatului, care de această dată este amplasat într-o zonă mai accesibilă și se poate manevra mult mai ușor pe toate cele opt direcții. Trăgaciul, piesa de rezistență a acestui joystick, a avut de suferit și el ceva modificări (în bine, după parerea mea), de această dată având o aderență mai bună. Și dacă tot am amintit de aderență, merită de menționat

faptul că atât throttle-ul cât și stick-ul sunt acoperite cu material „antiderapant” special conceput pentru a nu rata nici cea mai înverșunată jintă. Lansatorul de rachete, plasat și el la loc de onoare, camuflat în culorile specifice ale U.S. Army, încearcă și el să își îndeplinească cu succes rolul care i-a fost atribuit. Din păcate, și la acest model, lipsește force-feedback-ul, lucru care în ziua de azi e o facilitate din ce în ce mai folosită de majoritatea joystick-urilor sau game pad-urilor. Lipsa acestei facilități îi poate dezamăgi pe unii. Totuși, pentru a mai îndrepta această neajuns, producătorii au prevăzut un buton pentru ajustarea intensității în ceea ce privește rezistența stick-ului. Joystick-ul mai este însoțit și de un CD, pe care sunt incluse drivere, un manual în care sunt descriși pașii de instalare și configurare a joystick-ului, un software, numit *ThrustMapper*, cu rol de autoconfigurare și gestionare a nu mai puțin de 60 de setări predefinite pentru anumite caracteristici ale jocurilor. Modul de instalare, este relativ simplu. Se scoate joystick-ul din cutie, se citește un minim manual scris în 6 limbi, iar apoi se conectează joystick-ul la un port USB de la propriul computer. Urmează apoi instalarea driverelor și a software-urilor ce se găsesc pe CD. Dacă tot a venit vorba de software, merită de încercat softul de test cu care este însoțit. Cu ajutorul lui se pot reconfigura poziția axelor și senzitivitatea la mișcarea stick-ului. Acestea fiind spuse, vă doresc cât mai multe ore de „zbor” alături de jocurile voastre preferate.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Thrustmaster
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	35,50 USD (fără TVA)



Firestorm Dual Analog 2 vs Firestorm Digital 2

După cum probabil vă dați seama și din titlu, în acest articol voi face un comparativ între două gamepad-uri produse de aceeași firmă **Thrustmaster**. De foarte multă vreme încoace, am tot auzit diverși termeni care mai de care mai răsunători, mai „pompoși”. Digital vs Analog. Să fie oare doar un joc de cuvinte? O să încerc în ceea ce urmează să elucidz acest mister. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* este un model de gamepad foarte manevrabil. Datorită formei sale „aerodinamice” poziționarea degetelor se face foarte simplu și confortabil. Nu creează acea senzație de oboseală asupra palmelor și degetelor. Pe el se găsesc nu mai puțin de 12 butoane complet programabile. Lângă acestea se mai poate observa și nelipsitul D-pad opt-direcțional, cu care se poate controla foarte ușor întreaga acțiune din cadrul jocurilor preferate. Foarte interesant este amplasamentul celor 4 butoane pe partea superioară a gamepad-ului. Acestea sunt amplasate în așa fel încât să poți să controlezi cât mai multe butoane cu cât mai puține degete. Asta înseamnă o manevrabilitate mai bună și astfel poți câștiga timp prețios. Sincer să fiu, eu cu greu m-am desprărit de acest gamepad, și am regretat foarte mult momentul în care a trebuit să trec la „manșă” din fața tastaturii. Asta-i viața. Toate lucrurile frumoase trec. *Thrustmaster Firestorm Digital 2* a fost special conceput pentru începătorii într-ale joacelor, fiind construit dintr-un material foarte rezistent la șocuri (vă garantez eu, l-am testat și la acest capitol; motivele, nu cred că mai are rost să le menționez).

Thrustmaster Firestorm Dual Analog 2. Acest model de gamepad este unul mai complex, cu dotări ceva mai speciale. Ceea ce este de remarcat la acest model sunt cele 2 „mini stick-uri” foarte ușor de manevrat, iar la apăsarea lor au funcții de butoane active. Când spun acest lucru, mă gândesc la ultimele curse de *Need For Speed* în care eu, cu acestă „sculă” în mână, făceam ravagii pe șoselele din Monte Carlo. La fel ca și concurentul său, acest model are în dotare tot 12 butoane care mai de care mai bine așezate, o parte pe gamepad, o parte mai pe dedesubt, altele pe laterale, nici nu știu cum să îți mai împarți toate cele 10 degete că tot de butoane și butonașe dai (o să se ajungă la un moment dat să se pună butoane chiar și pe firul de alimentare (hehe...), și care în momentul în care le privești îți șoptesc cu o voce pe care abia o auzi „hai, apăsă-mă... ce mai aștepti?”. În clipa în care ai luat în mâini acest „aparat”, deja simți diferența. Parcă e mai plăcut la atingere, mai catifelat, mai „moale”. Acest lucru fiind posibil datorită supra-



feiei acestui gamepad care este acoperită cu un material „antiderapant”. Din această cauză se realizează acea „priză” între palmele muncitoare și transpirate ale gamerului și butoanele de control ale gamepadului. De ce acest lucru? Simplu. Să vă gândiți de câte ori nu vi s-a întâmplat ca în timpul unui meci de *Starcraft* sau *Counter-Strike* să nu vă alunece mînuța de pe mouse-ul deja „înfiarbantat” de atîtea mișcări forțate în diferite momente ale existenței lui. Așa că acești băieți de treabă s-au gândit să aplice un strat foarte

Cele două modele de gamepad-uri sunt special concepute pentru jocuri de simulatoare (mașini, avioane...), sport & action (genuri ca *Fifa*, *NBA*, *NHL* sau, de ce nu, *Max Payne* sau *Counter-Strike*).

Modul de conectare a celor două gamepad-uri la propriul calculator se face prin deja cunoscutul port USB. Un lucru foarte interesant la aceste modele este faptul că nu necesită drivere. În momentul în care unul din modele a fost conectat la PC, sistemul de operare îl detectează

automat, prin Plug & Play (Plug & Pray, cum îmi place mie să îi zic) și își instalează automat driverele incluse. Software-ul standard care se inițializează automat, numit și ThrustMapper 3, permite configurarea și testarea fiecărui buton sau fiecărei axe în parte. Din punct de vedere al cerințelor minime care trebuie îndeplinite amintim: un sistem Pentium la 133 MHz sau mai mult, dotat cu un port USB și cu un sistem de operare Windows 9x, Me sau 2000. O altă cerință obligatorie ar fi prezența pe hard-urile dumneavoastră (în cazul în care achiziționați așa ceva, dar nu numai) a unei versiuni de DirectX mai nouă de 7.0.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător:	Thrustmaster
Produs:	Firestorm Digital 2
Ofertant:	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț:	12,50 USD (fără TVA)

fin, dintr-un „cauciuc catifelat”, vorba lui Mitza.

După cum se arată și în poză, alături de cele 12 butoane și 2 minitstick-uri se mai găsește și D-Pad, tot opt-direcțional. Acesta din urmă are un nou design ceva mai robust decât modelul precedent. Cam complicată situația, dacă stai să te gîndești: cum poți să joci și cu D-Padul dar și cu stick-urile?? Eh, acest lucru se rezolvă prin apăsarea celui de-al 13-lea buton. Acesta are rolul de a face un switch între ele.

Când vrei să joci ceva mai „hardcore”, joci cu D-Pad-ul, iar când joci ceva mai soft, mai relaxant, apeși butonul magic, acesta făcînd schimbul de controlere și activînd sistemul de „mini manetute”.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thrustmaster
Produs	Firestorm Dual Analog 2
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel:	01-2316769
Preț	18,50 USD (fără TVA)

TYPHOON

Use best Quality



TYPHOON ACOUSTIC FIVE SURROUND SPEAKER SYSTEM 5.1

- Real 5.1 channels, fully compatible with AC-3, DTS, THX
- Enhanced Subwoofer Driver, Acoustic airflow design
- Space-saving design
- Dynamic Bass Boost, low distortion
- High quality surround acoustic effect



TYPHOON 3D ACOUSTIC FIVE SOUND CARD

- 64 voice XG Capital Wavetable synthesis & 5.1 Channels Surround sound
- Dolby Digital Sound In and Out connections for digital functions & Direct3D™ accelerator
- 32bit PCI-based AC'97 version 2.1 interface sound card

**150 % TEHNOLOGIE
PENTRU 80% PREȚ!**

**Distribuitor unic
pentru România și Bulgaria:**

TORNADO

S I S T E M S

București, Jiului 2-4, Bloc Tornado; tel: 01-3127507; fax: 01-3129820

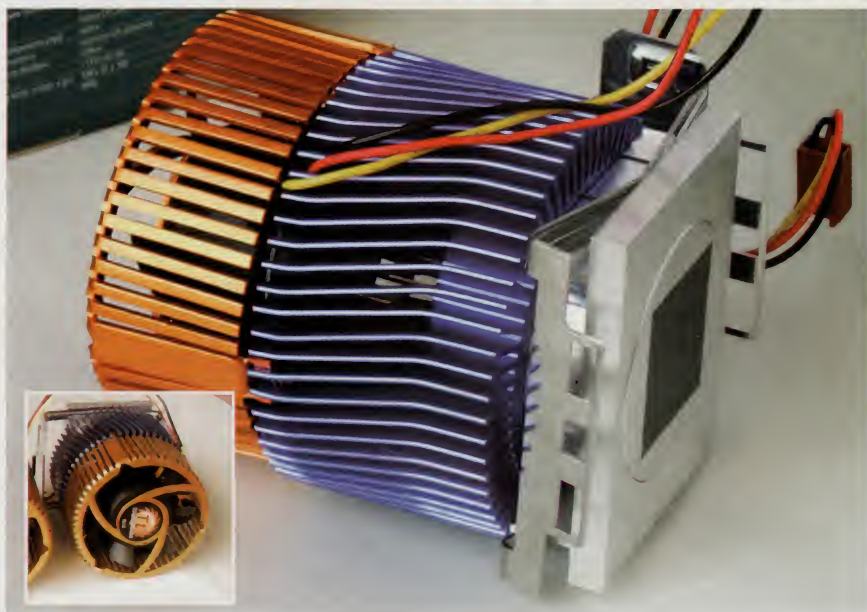
Constanța, George Enescu 11; tel: 041-618580; fax: 041-619457

<http://www.tornado.ro>



Thermaltake Dragon ORB 1

În acest număr al revistei, am o surpriză pentru împătimitii de overclocking. Este vorba despre un super cooler, pe care cred că toți gamerii și-l ar dori. Este vorba despre un cooler cu un design foarte deosebit. Dar să lasăm acest lucru pe seama voastră să vă bucurați de forma lui, iar eu să continui cu o scurtă prezentare în termeni mai tehnici. În primul rând trebuie menționat faptul că a fost special conceput pentru procesoare foarte puternice (și nu numai), cum ar fi AMD Athlon până la 1,5 GHz, Intel PIII la 1,13 GHz sau Tualatin până la 2,0 GHz. Totuși, există ceva probleme: pentru cei care au o carcasă mai „compactă” va fi foarte greu de instalat acest model cooler, dar să nu disperăm, românul este inventiv. Găsește el o soluție salvatoare. În fine, după cum spuneam, acest cooler este „perfect” pentru overclocking, și când spun acest lucru mă refer la unele specificații cum ar fi: dimensiune aprox. 60x60x25 mm, iar turația coolerului se apropie de 7000 RPM $\pm 10\%$. Vă dați seama cât de tare se poate bucura un Celeron overclock-at, când are instalat așa ceva deasupra. Ca să nu mai zic de masa de aer pe care acest cooler îl pune în mișcare (poți să îți faci și aspirația din el). Totuși, la așa o „turbină” am găsit și



câteva lucruri care în mod normal ne-ar deranja, printre care nivelul de zgomot al acestuia (aproximativ 37dBA), asta în condiții normale de funcționare. Dacă tot vorbim de condiții de funcționare, producătorii garantează un număr de 50.000 de ore în care performanțele lui sunt maxime. Ca dotări, acest cooler are inclusă și o mufă de adaptare în cazul în care pe placa de

bază pe care se instalează nu există și o mufă separată pentru cooler.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco Computers
Tel	031-514278
Preț	13 USD (fără TVA)

Sony DVD-ROM Drive

Pentru laboratorul de testare LEVEL acesta este primul produs de acest gen. Unitatea DVD atinge viteze de citire de 40x pentru CD-uri și 16x pentru DVD-uri. Performanțele sunt destul de bune, în cadrul testelor efectuate drive-ul descurcându-se foarte bine. Corecția de erori este foarte bine pusă la punct, testul fiind trecut fără probleme. În ceea ce privește ratele de transfer pe testul efectuat, s-au obținut niște valori foarte bune. Un alt punct forte al acestei unități este silențiozitatea cu care citește discurile. Din testele efectuate, la discurile DVD s-a obținut o medie de

acces în jurul valorii de 100 ms, iar la CD-ROM-uri media a fost în jurul valorii de 85 ms. Unitatea Sony DVS este prevăzută cu 512 KB cache (destul de puțin), atingându-se o rată de transfer de 21,6 MB/s cu discuri DVD. Calitatea vizionării filmelor nu a avut nimic de suferit, aceasta chiar excelând în performanțe.

Unitatea este prevăzută cu deja clasicul buton de Eject, conector pentru căști, potențiometru pentru reglarea volumului din căști și nelipsitul orificiu pentru eject în caz de forță majoră (asta în cazul în care calculatorul dumneavoastră rămâne fără curent și aveți nevoie neapărată de CD-ul din unitate).

Unitatea DVD prezentată mai este însoțită și de un manual foarte detaliat și bine pus la punct, în care este descrisă pe larg fiecare operațiune de instalare și configurare. De asemenea, merită menționat faptul că manualul este scris în opt limbi (bineînțeles, fără limba română). Alături de manual am mai găsit în cutie un cablu IDE, un cablu audio, pentru conexiunea cu placa de sunet și un set de șuruburi pentru „ancorarea” DVD-ului în unitatea centrală. Pe lângă toate aceste facilități se mai găsește și nelipsitul CD cu drivere și programe pentru vizionarea filmelor preferate de pe DVD-uri. Un asemenea software este și binecunoscutul CyberLink PowerDVD.

Din punct de vedere al minimului necesar, pe care această unitate DVD îl cere, e nevoie de un sistem Pentium II la 300 MHz cu 32 MB RAM ce rulează Windows 9x și Windows Me. În cazul în care aveți instalat un sistem de operare ca Windows 2000 sau Windows NT, sistemul necesar ar fi un Pentium II la 400 MHz cu 64 MB RAM și 20 de MB disponibili pe hard-disk.



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	Sony
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-2225041
Preț	79 USD (fără TVA)



ATI Rage 128 Ultra

Și în această lună m-am gândit să vă prezint încă o placă video. De această dată este vorba de o placă 3D produsă de cei de la ATI. Am ales acest model deoarece m-am gândit să mai diversific puțin gama de plăci video prezentate până acum în revistă. Acest model de placă se adresează în special segmentului low-end, datorită prețului, dar în special performanțelor pe care aceasta le oferă. Placa video dotată cu „engine”-ul ATI RAGE 128 ULTRA (chipset D22) este cu aproximativ 20% mai rapidă decât Rage 128 PRO (Xpert 2000 PRO). Pe lângă acest chipset, pe placă se mai găsesc încă 32 MB RAM (interfață de 64/128 biti). De asemenea, placa suportă AGP 2x/4x și rezoluții 3D până la

maxim 1920x1200 în 32 de biți, iar în 2D tot 1920x1200 cu un refresh de 85 Hz.

O treabă foarte bună realizată de producători este setarea Ramdac-ului la frecvența de 300 MHz, mai ales dacă se dorește să se mai facă câte un overclocking. O caracteristică ce poate să ne pună ceva „bețe în roate” ar fi lipsa cooler-ului. Într-un fel, acest lucru nu poate decât să „limiteze” pe unii, dar se poate atașa unul destul de simplu (ai nevoie de o mână de „mese-riaș”). Pe lângă aceste lucruri, modelul de placă are inclus și suport pentru tehnologia DVD. Având integrat decodorul MPEG-2/DVD video, se pot viziona în modul full screen cu un număr foarte mare de frame-uri filmele preferate de pe CD-uri sau DVD-uri. Pentru jocuri, motorul grafic al plăcii a fost și el îmbunătățit și optimizat atât pentru OpenGL ICD cât și pentru DirectX și Direct3D.

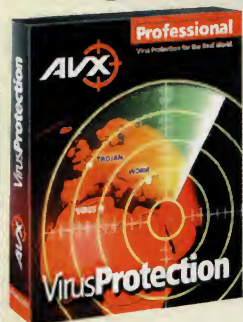
În cutia în care vine placa, pe lângă un manual destul de subțire, atât la propriu cât și la figurat, în care sunt descriși pe scurt pașii care trebuie parcurși pentru instalarea driverelor plăcii video, se mai găsesc două CD-uri. Primul CD conține drivere și ceva documentație în limba engleză și japoneză, la care se mai adaugă foarte multe adrese de Internet către produse asemănătoare. Cel de-al doilea CD conține un program pentru vizionarea de filme de pe DVD. Acesta se numește WinDVD 2000 și se găsește în variantă full CD la care se mai adaugă o licență plus un serial number.

Bogdan S.

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	ATI
Ofertant	Ultra Pro Computers
Tel	01-2117090
Preț	40 USD (fără TVA)



Tombola **LEVEL** și **SOFTWIN**



Ai șansa să câștigi unul din cele cinci pachete AVX Professional trimițând talonul de mai jos până la 1 noiembrie.

1 Ce antivirus conține modulul AVX Murphy?
a) AVX Professional b) Norton c) AVP

Câștigătorii vor fi anunțați în numărul de decembrie al revistei..

Tombola **LEVEL** și

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4, 2200 Brașov.

11/01 **1**

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Service autorizat

Cititorii întreabă,
redactoru' de serviciu răspunde!!!

Se pare că și în acest număr dezbatem probleme care unora dintre noi li se par banale, dar pentru alții par adevărate „pietre de moară”. Dar noi nu ne supărăm și, ca adevărați eroi, încercăm din toate puterile să ne salvăm „pacienții”, și să le ascultăm toate ofurile și problemele cu care se confruntă.

BogdanS.

Cosmin Ciobanu - Bacău

Am un Intel PIII la 450 MHz, 128 MB RAM, Savage S4 la 32 MB RAM și Serious Sam-ul îmi dă „serioase” probleme de textură. Poate fi asta din cauza plăcii video? Am încercat să repar asta din setting-urile jocului, dar tot sunt „purici” pe unele suprafețe. Luna asta îmi fac un upgrade la un PIII la 900 MHz, 512 MB RAM, nVidia GeForce 2 ULTRA. Credeți că îmi vor merge perfect toate „super” jocurile nou apărute pentru următorii 3 ani?

R: Salutări Cosmin. Problemele mai „serioase” legate de textură în jocul respectiv sunt cauzate, după cum ai spus și tu, de placa video. Serious Sam, fiind un joc ce are o grafică 3D destul de complexă, e posibil să îți creeze probleme, mai ales că puterea de accelerare 3D din Savage S4 este destul de slabuță. Bună ideea pentru upgrade. Dar pentru următorii 3 ani? Cam greu de zis că îți vor merge toate jocurile „super”. La modul în care evoluează piața, nu prea vād cum o să îți meargă peste 2 ani toate jocurile cu setările date la maxim. Va trebui să mai faci niște concesii în privința asta.

Valentin Isofole - Bucov - Prahova

Aș vrea să vă întreb și eu ceva.

1. Cam cât costă un volan cu pedale Ferrari?
2. Ce placă video și ce placă de sunet ar fi indicate pentru un 486?
3. Și ce fel de CD-ROM?

R: 1. Prețul unui volan Ferrari? Nu cred că e cazul să dau valori. De ce? Simplu, deoarece sunt foarte multe firme care produc astfel de modele de volane, la care se mai adaugă și firmele care le distribuie în România. Fiecare cu adaosul ei. Singurul lucru cu care pot să te ajut în această privință este un sfat: caută la toate firmele de profil, fie pe Internet, fie mergi personal,

oferțele care ți se par cele mai avantajoase.

2. O placă video cu accelerator pentru un 486?? Cam greu. Cauza? Pentru un 486 este cam greu de instalat o placă video cu accelerator 3D. Aici, nu mă refer la partea efectivă de instalare și de prins în șuruburi (presupunând că ai sloturi PCI), mă refeream la faptul că un procesor 486 nu are puterea necesară de a face calculul triunghiurilor pentru generarea imaginilor 3D, indiferent de chipset-ul grafic pe care placa video îl are inclus.

Pentru plăci de sunet situația stă altfel din punct de vedere al procesorului. Oferta de plăci de sunet este mai largă, iar la un procesor ca al tău, nu cred că e cazul să ne referim la o super placă de sunet. Pot să îți sugerez o placă Sound Maker 32X, cu un chipset Crystal CS4281 produsă de Genius, destul de ieftină și care face o treabă destul de bună.

În privința CD-ROM-ului situația e mai roz. Poți instala orice model de CD-ROM, cu câți de „X” vrei (4x-50x), și ce marcă dorești, nu se supără nimeni, dar ca recomandare din partea mea, ar fi să îți achiziționezi un alt sistem sau să încerci să faci un upgrade. Este neapărat nevoie, mai ales dacă te interesează jocurile.

Ștefan Gociu - Nehoiu - Buzău

Am un Pentium MMX la 200 MHz, 32 MB RAM, un CD-ROM 52x și un hard-disk de 3,76 GB.

Cât mă costă o placă video ce include un card 3D? Dar 32MB RAM cât costă?

R: La fel ca și întrebarea anterioară, prețurile componentelor variază de la o firmă la alta. Deci, tot ce ai de făcut este să mergi la „vână” de oferte și în funcție de prețuri îți alegi. Lucru valabil și pentru cei 32 MB de RAM. Dacă tot ai de gând să îți iei o placă video, te anunț că toate plăcile video actuale au incluse funcții de accelerare 3D (și nu vreun card 3D).

Silviu Baraonici - Scăeni - Prahova

1. Care dintre următoarele plăci de bază obține performanțe mai bune?

- Jetway 866AS chipset VIA KT 266 (memorie DDR)

- Jetway 866AS Ultra chipset VIA KT 133A (SDRAM)

- Gigabyte GA-7ZXR-C chipset VIA KT 133A

Ținând cont de costul acestor plăci de bază, care dintre ele obține un raport preț/performanță mai bun?

2. Reușește un cooler TITAN MT 1AB BALL-BEARING and 2 FANS să „stingă focul” unui Thunderbird la 1300 MHz, alături de coolerul amintit, dacă ar fi solicitat din greu? Dar în cazul unui Thunderbird la 900 MHz?

3. Pe care placă de bază, din cele amintite mai sus se integrează cooler-ul TITAN MT1AB mai bine?

R: 1. Dintre modelele de plăci de bază menționate de tine, și pe care noi le-am avut în teste, cea care a obținut scorul cel mai mare din punct de vedere al performanțelor, al dotărilor dar și al prețului este Gigabyte GA7ZXR-C cu chipset-ul VIA KT 133A.



Placa de bază Gigabyte GA7ZXR-C

2. Coolerele de tip TITAN sunt foarte bune. Dacă nu mă înșel, sunt dintre cele mai bune în acest domeniu. Dată fiind situația de față, nici nu se mai pune problema că nu ar face față unui Thunderbird la 1300 MHz, ca să nu mai amintesc de Thunderbird la 900 MHz.

3. Dacă se integrează? Nu cred că vor fi probleme cu acest „impediment”. Atâta timp cât pe plăci se găsește același tip de socket și sistemul de prindere este același (adică cel clasic cu clemă), unicul criteriu după care pot fi categorisite plăcile (din acest punct de vedere) este spațiul existent în jurul socket-ului.

Tombola **LEVEL** și **best** computers



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Computers, oferindu-vă ca premiu jocu Max Payne!

- 1 Care este numele companiei care a produs Max Payne?
a) iD Software b) Remedy Entertainment c) Reflex Software

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din numărul de septembrie al revistei.

Tombola **LEVEL** și **best** computers

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,
2200 Brașov.

10/01

1

☐

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



Tombola **LEVEL** și Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri
„The Jungle Book - Groove Party”.

- 1 Pe câte CD-uri este inscripționat jocul
The Legend of Dragoon?
a) 1 b) 2 c) 4

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

Tombola **LEVEL** și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată,
decupați talonul și expediați-l pe
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4
2200 Brașov.

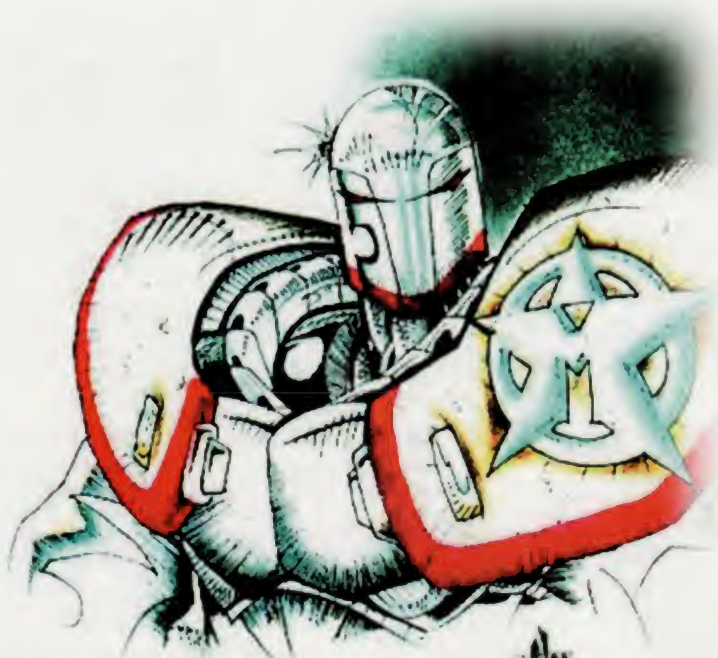
1

☐

10/2001

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

www.LEVEL.ro



Și mai țin minte și acum când...

arăși am ajuns să scriu ultimele rânduri din Chatroom în miezul nopții și mă întreb dacă nu vă este și vouă somn.

Am stat eu să mă gândesc ce temă să propun pentru data viitoare și cred că am găsit ceva interesant. Ce ați zice un **top detaliat al celor mai importante momente în gaming al fiecăruia dintre voi**. Vreau să văd ce v-a mișcat pe voi cel mai mult, în ce joc, când... detaliat!!! Ceva de genul: „Ah, *DOOM*, țin minte și acum momentul în care l-am văzut... eram la un amic și...” și așa mai departe. Vi se pare interesant? Dacă da, începeți să scrieți și trimiteți e-mail-urile la mitza@level.ro sau scrisorile voastre pe adresa redacției.

Aștept să văd ce aveți de spus...

Anarki din București

În primul rând ce vreau io de la jocuri:

Păi sunt sătul de atâtea jocuri de kko apărute în ultimul timp. Îmi amintesc când a apărut *Quake*, *Unreal*, jocuri pe care încă le mai joc cu plăcere. Alea erau niște jocuri care te jineau săptămâni întregi în fața monitorului. Hm, acum apar alte jocuri: *Gunman*, *Blueshift*. Păi cred că cu astfel de titluri producătorii fac de rușine ideea de *Half-Life*, dar mai ales se fac ei de kko. Nu că nu ar fi în ziua de azi și jocuri bune (*Counterstrike*, *Undying*) dar majoritatea sunt mari dezamăgiri cu o grafică demențială.

Îmi place *CS* foarte mult, și nu numai mie, chiar dacă sunt unii care zic că e nasol, că are un engine depășit. Eu cred că mai puțin con-

tează engine-ul la un joc și mai important este feelingul generat de joc (cel mai bun exemplu cred că este *Anachronox*).

Aici s-ar putea să mă contrazic singur. Deși mă joc destul de des prin săli de jocuri, în rețea, nu țin cred că e bine ce se întâmplă. Majoritatea puștanilor de prin sălile de jocuri nu prea știu ce-i ăla singleplayer (normal, doar toată lumea joacă *CS*, nu?). Ideea e că ei nu prea mai știu ce e ăla un joc bun, ci doar își petrec tot timpul liber făcând fraguri peste fraguri. În mod sigur nu e bine. Am citit într-o altă revistă de jocuri un titlu care m-a cam pus pe gânduri: „Ziceți pa-pa singleplayer-ului”. Se pare că în curând o să fie numai jocuri multiplayer only, o să fim toți niște rețelari. Hm, în mod cert nu e bine. Eu cred că producătorii ar trebui să încerce să facă niște jocuri cum se făceau înainte, cu o poveste bine pusă la punct și un feeling intens, chiar dacă momentan nu ar fi prea comerciale. Dar cred că mai târziu ar avea un succes enorm.

Lucian aka Spyke din București

Salut,

Vreau să vorbesc despre MMORPG-uri, și problemele pe care le aduc acestea. Celălalt e-mail pe care l-am trimis era despre timpul petrecut în unele jocuri. RPG-urile online nu au un sfârșit, și de aceea poți să petreci 1000 ore jucându-l fără să te plictisești. Vei spune că MMORPG-urile sunt ca chatul (prima dată îți place la nebunie, dar după aceea te plicti-

sești), dar de fiecare dată apare ceva nou în joc (mai pun administratorii de un invasion, sau o alergare după un super-unique).

Și, în afară de asta, MMORPG-ul ar putea deveni un gen universal (cam greu de explicat, dar, here it goes...) adică dacă vrei să participi la o cursă de mașini nu mai bagi *NFS*-ul, ci intri în joc, faci o plimbare mică până la *Race Arena* și intri în mașină, sau, nu trebuie să te mai chinui cu *Q3*-ul. Te duci la un concurs de death-match și câștigi și bani de pe urma unui joc.

Aș vrea să-i contrazic pe cei care spun că *Asheron's Call* are o grafică jėjoasă. Cu tot cu grafica lui „jėjoasă” *Asheron's Call* reușește să scape pe unii jucători de lag. Vor mai fi multe MMORPG-uri cu grafică „jėjoasă” de-acum încolo, dar vor fi bune pentru gamerii din România și conexiunile lor de 56k/s.

Toată controversa asta în legătură cu cât de bune sunt MMORPG-urile ar putea face subiectul unui articol... hmmm, uite o idee bună.

Cât despre dispariția single-player-ului din cauza jocurilor on-line, nimic nu e mai fals. Problema cu MMORPG-urile la ora actuală e că prea multe firme au în proiect astfel de jocuri. Și cum un om nu va putea să joace mai mult de 2 astfel de jocuri (timpul, bată-l vina) vom asista la dispariția multor case de producție ce și-au pus toate speranțele în jocul lor. Lumea o să devină mai atentă și lucrurile se vor calma, zic eu. Cert e că MMORPG-urile vor fi cu siguranță viitorul jocurilor, dar asta nu înseamnă că jocurile clasice, bazate pe experiența single-player vor dispărea. Stați liniștiți.

Bardi

Vă scriu în seara asta pentru că sunt uimit de ce s-a ajuns în industria jocurilor...

Singurul joc pe care îl mai am acum pe hard este... *Supaplex* (nu rădeți!). De la un timp NU mai am ce să joc! Am 15 ani și o experiență mare în gaming... și vreau să spun că *Dizzy*, *Comander Keen* sau *Cosmo* mă atrăgeau mult mai mult decât *Diablo2* sau *Counter-Strike*. Îmi plac foarte mult RPG-urile ADEVĂRATE, nu *Diablo2*.

Păi cum poți să atributei lui *Diablo2* termenul de RPG... eu i-aș spune un fel de kill'em up. Ce story și ce eroi formai în *Might&Magic* sau în *Fallout*... nu prea se mai face așa ceva. Cel mai bun joc pe care l-am jucat vara asta a fost *Arcanum*, care mi-a plăcut la nebunie. Am terminat și *Might&Magic 6* și *8* și aștept *M&M 9*, dar pe site-ul 3DO zice de 4 luni „Coming soon on the PC”. Acum cine face jocuri?! *Electronic Arts* și *Sierra*. În rest nu prea mai sunt alte companii care să facă destui bani încât să continue niște jocuri făcute cu pasiune. Păi, *Westwood* nu și-a avut începuturile cu jocuri

ca *Eye of The Beholder*? Am jucat cândva *AD&D Gold Edition*... și acum aștept *Pools of Radiance 2* (dacă mai apare) pentru că poate firmele mari își vor aminti ce înseamnă RPG și nu... kill'em up.

Predator

Salut!!!

Asta este a doua scrisoare pe care o scriu în mai puțin de o lună.

Ideea pe care ați avut-o cu un subiect lunar de discuții a revitalizat Chatroom-ul care devenise monoton și plin de clișee. Deci despre jocuri...

Sunt gamer de 9 ani (de când tata mi-a adus o „consolă” din mama Rusie în 1992). Și acum îmi aduc aminte de vremurile în care făceam schimb de casete cu prietenii sau cum făceam niște „lan party”-uri pe la prietenii care erau mai norocoși și aveau un PC la vremea aceea.

Dar epoca de aur a jocurilor a apus de mult și odată cu evoluția calculatoarelor și jocurile au evoluat. Însă transformarea jocurilor într-o veritabilă industrie a entertainment-ului și mărirea bugetelor de producție au determinat firmele de distribuție să nu mai accepte decât jocuri care aduc profit sigur. Astfel mulți producători se mulțumesc să reediteze aceleași jocuri aducând îmbunătățiri minime și o grafică

de-ji crapă GeForce-ul în carcasă.

Cred că în acest moment cel mai popular gen de jocuri este RPG-ul.

Dezvoltarea Internetului și apariția jocurilor online a făcut ca oameni din diferite părți ale lumii să se cunoască între ei. Și ce ar putea fi mai plăcut decât să explorezi o lume plină de pericole împreună cu prietenii tăi virtuali. RPG-urile online sunt un adevărat fenomen și câștigă din ce în ce mai mult teren. Succesul acestor jocuri se datorează faptului că absolut oricine poate participa într-un astfel de joc.

Simulatoarele și 3D Shooter-urile au profitat și ele din plin de avansul tehnologic aducându-ne cu un pas mai aproape de realitate.

Nu știu alții cum sunt, dar mie îmi plac RTS-urile. Am văzut că în ultimul timp aproape toți producătorii au trecut la RTS-uri 3D. În ultimele 2 săptămâni am jucat aproape toate RTS-urile 3D care au apărut (*Z2*, *Dark Reign 2*, *Ground Control*, *Metal Fatigue*) și pot spune că nu mi-a plăcut nici unul.

Sigur, grafica este excelentă însă interfața lasă mult de dorit. Am avut foarte mari probleme în a controla grupuri ceva mai mari de unități. Nu sunt nicidecum împotriva 3D-ului însă cred că producătorii ar trebui să se gândească mai bine înainte de a scoate un RTS 3D pe piață.

Ca să închei pe un ton optimist cred totuși

că viitorul ne rezervă foarte multe surprize plăcute. Cine știe ce pun la cale casele de jocuri și producătorii de hardware.

Toți gamerii, indiferent de genul pe care îl preferă, așteaptă noile producții. Și când mă gândesc la *Emperor: Battle for Dune* (sper că **Westwood** va schimba în sfârșit și altceva în afară de grafică), *Unreal 2*, *Dungeon Siege*, noua serie de simulatoare **EA Sports** îmi spun că „maușii” vor avea mult de suferit.

Fila

Salut, ce mai faci? M-am tot gândit și hai să scriu pentru Chatroom pentru discuția lunii.

Aș vrea să văd în jocuri feeling-ul cam de mult pierdut. Acela care te făcea să pierzi nopți întregi la un joc. Personal nu îmi pasă așa de mult de grafică cum îmi pasă de feeling și de storyline-ul jocului.

În ultimul timp, din cauza plictiselii datorată așa-ziselor jocuri fantastice (*Max Payne*) m-am apucat să rejoc *Day Of The Tentacle*, *Sam & Max Hit the Road* și seria *Monkey Island*. Ba chiar și *Dune* (primul). Când am revăzut am rămas așa puțin uimit la ce grafică era pe atunci dar cum te jinea la computer. Am reînceput să le joc și din nou le-am jucat până le-am terminat pentru că au toate acel feeling. La jocurile

Always looking ahead!



**High speed
data storage...**

**High capacity
Digital Memory
Cards...**

Authorized Distributors:

Despec
SUPPLIES

DESPEC ROMANIA Tel.: 01 2328894

M.G.T.
TRADE

MGT TRADE

Tel.: 01 3141221

Verbatim

www.verbatim-europe.com

din ziua de astăzi (cum ai zis și tu) contează nu-mai banul. *Max Payne*... am așteptat așa mult de la el și m-a lăsat cu un gust amar în gură.

Emperor: Battle For Dune (eu care sunt mare fan Dune) m-a dezamăgit. Prima impresie este bună, grafica faină (doh!) dar cu timpul m-am plictisit. Și din nou (ca în *Max Payne*) misiunile sunt prea repetitive. Dacă mă gândesc, și în *Starcraft* misiunile devin cam repetitive, dar datorită aceluia feeling te face să uiți de acest lucru și să îl joci în continuare. *Martian Gothic* este un joc care nu a avut grafică de ultimă oră, dar m-a ținut zi și noapte la el. Sperând să-l termin dar ugh... am ajuns la un punct unde nu vreau să mai continui. Sper să nu mi se întâmple la fel și în *Alone in The Dark 4*. *AITD4* este un joc destul de fain... are grafică bună, acel feeling este pe acolo, îți mai provoacă frică pe ici pe colo, dar nu este absolut deloc original. Am impresia că la mai toate jocurile care apar în ultimul timp le lipsește ceva important: ori n-au feeling, ori nu sunt deloc originale.

Dacă tot așa o să continue băieții de la firme, gamerii mai „serioși” nu o să se mai uite la jocuri.

În primul rând, feeling-ul este un lucru tare subiectiv. În al doilea rând, grea treabă cu nostalgia asta. Normal că acum câțiva ani jocul cutare ți se părea superb și inovator pentru simplul fapt că nu existau atât de multe jocuri pe piață, iar ideile ce abia așteptau să fie descoperite erau cu duimul.

Acum lumea s-a mai „trezit”, subiectele originale s-au mai epuizat și tocmai de aceea găsești mai greu un joc cu adevărat bun (dar există și acum din acestea, vă spun eu). Tot ceea ce trebuie să faci este să fii în stare să „selectezi” aceste jocuri. Să pui la o parte cele proaste și să le încerci numai pe cele mai bune. Și în privința asta poate vă ajutăm noi...

Flavius din Tulcea

Am să sar peste introducere, laude (foarte multe) și critici (câteva) și am să trec la tema lunii.

Mitza ne-a cerut părerile despre jocuri și cum am vrea noi să fie acestea.

Eu am jucat multe jocuri, da multe de tot. În prezent joc *DEUS EX* care mi se pare un joc superb, cred că primul joc în care tu puteai face orice, fiindcă eu mă enervam să văd pe altcineva făcând ceva ce eu nu puteam să fac (lucrul acesta l-a spus K'șu în review-ul la acest joc). Adică de la aruncarea unei vase cu flori la spart coduri de calculatoare și multe alte chestii.

Mie îmi place REALISMUL la un joc. Un scriitor de-al vostru a spus că dacă vrei realism să ieși afară. Păi, scuză-mă frate, dar nu cred că el a avut ocazia de merge cu 310 Km/H cu un Porsche pe Autobahn (seria *NFS* mi se

pare cea mai tare serie de simulatoare de mașini), sau poți fi comandantul trupelor mecanice (*Total Annihilation* cred că este totă RTS-urilor alături de *Age of Empires*). Am dreptate, nu?

Eu vreau de la un joc să fie cât mai complex, cât mai „adevărat”.

The Sims a fost un început, dar nu se poate face unul la persoana I în care să se SIMULEZE? Adică mă trezesc, fac aia, fac aia, îmi cumpăr o mașină mă plimb prin oraș, mă duc la pădure, repar motorul, îmi cumpăr o armă, omor oameni, ajung la tribunal, după aceea la închisoare. Vreau câte puțin de la fiecare joc. Cred că ar fi cel mai tare joc.

După cum am mai spus, realism dom'le... Adică la un simulator de mașini dacă am intrat cu mașina cu 300 Km/H să se facă praf, nu ca la Porsche unde se îndoaie 10 cm da ea tot prinde un 200 în 15 sec.

Știu că o să-mi pun jumate de țară în cap, dar mie nu-mi plac RPG-urile. Știu că sunt jocuri tari, dar nu-mi plac. Vă citez pe voi „Jocuri bune... anulare”

Cred că e momentul să pun punct aici și sper măcar să-mi citiți scrisoarea înainte de a da „move to trash”. Sper să nu vă schimbați niciodată și să rămâneți la fel de profesioniști.

Crayman

Salut Mitza,

M-am gândit să-ți scriu și eu despre ideile de jocuri.

Deși am văzut cu toții *Battlezone*, nu sencumetă nimeni să facă un joc ca el dar mai upgrdat (mie mi-a plăcut mult de tot). De exemplu să zicem un *Battlezone III* (Întrebare: se lucrează la *Battlezone III*?) în care să îmbine mai multe genuri de joc. Adică să fie 1st person în primul rând, și cu omul 1st person să intri în tancuri, avioane, elicoptere, hover motociclete, motociclete, submarine, vapoare, bărci, bombardiere ș.a.m.d.

Așa ar fi îmbinat și simulatoare de avioane și elicoptere și bărci etc.

Unele din aceste mașini/avioane sunt în joc, dar de exemplu bombardierul din *BZ* nu puteai să-l controlezi direct ci îi dădeai comandă unde să bombardeze. Nu zic că asta e nașpa, dar ar fi fost mai frumos dacă aș fi putut să-l controlez și eu.

Au îmbinat ei RTS-ul în *BZ* (// că de el am vorbit până acum), dar perspectiva era fixă. Și dacă ar fi să joci ca RTS *BZ III*-ul, să controlezi un satelit, pe care să-l construiești tu, și să-l trimiți la baza inamică, iar dacă cineva vede satelitul, să jintească spre el cu un snipergun și buum! *Transmision Interrupted*.

Sau trage tancul pe lângă și n-a nimerit? Să rămână acolo o gaură cât un camion. Tancurile să fie practic imune la gloanțele infanteriștilor. Adică să se respecte puterea adevă-

rată de foc a diverselor tipuri de arme.

Și apropo de muniții, să se și termine. Să li se facă oamenilor foame, sete, somn, să existe transportoare de muniție și haleală care să facă drumuri periodice de la bază la trupe. Să existe un ciclu zi/noapte, dar noaptea să doarmă toată lumea. Da' tu să fi mai deștept și să-i pui pe-ai tăi să doarmă ziua și să ataci noaptea. 1 oră în realitate să însemne 12 ore din joc, dar dacă vrei, la început să-ți customizezi cum să treacă timpul. Să rămână pe câmpul de luptă cadavre, tancuri distruse, avioane, elicoptere etc. Să plutească pe apă urmele unei fregate explodate. Să iei răniții și să-i faci bine.

Unii să moară pe drum la doi pași de sala de operații.

Să existe ere ca-n *Empire Earth* și dacă vrei să joci în preistorie să joci în preistorie și să ai armate de oameni cu măciuci și să te duci la război împotriva triburilor inamice. Să evoluezi din epoca preistorică unde să existe dinozaurii, prin epoca pietrei, epoca cuprului, bronzului, evul mediu, renașterea, imperialismul, industrializarea, Primul Război Mondial, Al doilea Război Mondial, până în zilele noastre, apoi să intri în adevăratul *BZ III* în epoca digitală și a nanotehnologiilor unde să apară extraterestrii cu care să te aliezi sau să te lupți. Și în epocile astea din urma să se descopere portaluri cu ajutorul cărora să intri în lumi paralele sau să călătorești în timp, sau să călătorești între planete (ca-n *Stargate*). Și cu ajutorul portalurilor astea să te duci în lumi fantasy ca *Ultima IX* sau *Dawn*, *Horizons* etc.

Să poți să inventezi ce arme vrei și cum vrei. Adică să le spui la oamenii tăi de știință cum vrei să le facă. Să poți să le spui cum să arate tancurile și ce arme să folosească. Să ai spioni și să-i infiltrezi în bazele inamicilor și ei să le fure tehnologia. Să ai de făcut și misiuni speciale ca-n *Rainbow Six*.

Extraterestrii să fie unii superiori tehnologic ca un fel de Protos și alții biologic ca Zergii. Aia biologici să ia animale și să facă mutații genetice pe care să le trimită în luptă.

Și dacă s-ar face un joc ca ăsta să aibă o grafică bună de tot, ca-n *Halo*.

Adică mie așa mi-ar plăcea un joc ADEVĂRAT.

M-am mai gândit la o altă idee. Cine nu a auzit de faimoasa carte Robinson Crusoe în care respectivul personaj este un naufragiat. Eu până acum nu am mai văzut un joc în care să fii un naufragiat. Deși în *Halo* ești naufragiat pe planeta Halo, în Robinson Crusoe ești naufragiat doar pe o insulă, ce este mai ușor de făcut.

Toată acțiunea să se petreacă pe insulă, unde să supraviețuiești din tot ce găsești. Să poți să îți construiești casa, dar nu ca-n *Sims*. De exemplu ca să construiești o casă să ai nevoie de lemne. Și ca să o construiești ai nevoie și de ciocane și alte ustensile. Și ciocanele, cuiele și tot ce

ai nevoie să le găsești pe vaporul naufragiat, care să dispară după ceva timp. Timpul să treacă tot ca-n BZ III. 1 oră = 12 ore joc (customizabil). Dar să nu fie nevoie să trăiești ca-n carte, să poți să trăiești și-n copaci dacă vrei, sau în grote dacă găsești. Sau sub pământ să-ți faci bordei, pentru a te asigura că nu te atacă animalele sălbatice. După ce îți faci casă (dacă vrei) să poți să te duci la vânătoare cu armele care le găsești pe vapor și cu câinele tău (care să moară și el mai încolo când îl găsești pe Vineri), dar să fii mai zgârcit, pentru că nu ai muniție infinită. Etc etc.

Ideea unui joc care să cuprindă toate genurile este pe atât de veche pe cât este de nerealizabilă. De ce? Pentru că ar cere un volum de muncă imens și, într-un final, niște cerințe de sistem imposibile. Așa că mai bine împărțim jocurile pe genuri și jucăm câte o bucățică din fiecare. Probabil că se va ajunge în viitor și la un astfel de joc, dar mă tem că atunci nu va fi o veste de bun augur pentru noi și viețile noastre sociale.

În rest... amuzantă ideea cu Robinson.

Ne-au mai scris: Gheorghiță Adrian din Brăila, Zander Ovidiu-Andrei din București, Andrei Vlad din Pitești, Dani din Arad, Alexandru Gheorghe din Mehedinți, Rada Adrian din Tulcea, Gociu Ștefan din Buzău, Vasile Adrian Iulcan din București, Baraonici Silviu din Prahova, Rotaru Florin din Constanța, Dinu Cristian Mihai din București, Ișofache Valentin din Prahova, Dumitrașcu Ștefan din București, Popa Sergiu din Ploiești, Horghidan Ovidiu din Iași, Cosmin Ciobanu din Bacău, Ojog Ștefan din Vaslui, Roșu Eugenia din Iași, Bogdan Cojocariu din Voineasa, Georgescu Șerban Ionuț din Constanța, Marius aka

Mike din București, Drăghici Bogdan din București, Silviu din Arad, Diaconu Cristian din București, Blidariu Iuliana Andreea din Caraș-Severin, Nicolae Popa din București, Tacoi Mihai din Prahova, Edmund Duke din București, Chitic Ciprian, Ametist din Suceava, Ghinda Mircea, Lucian Mogoșanu, Sorin Mareș, Alexandru Dinca, Nasalean Horea, George Iamandi, Gabi Holcov, Alexandru Potlog, Andrei Mataracu, Florin Posteuca, Andrei Wolfman, Radu Nistor, Dan Ursu, Toma Alexandru, Constantinescu Alex, Vlad Dobre, Gabi aka SettlerS, Ștefan Nicu, Mihai Drăgoi, Savelie Alin Cristian, Liviu Leuce.



INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

Flamingo Computers	C4
Monosit	59
Videoton	49
Softwin	43
RDS	25
Tornado	73
Verbatim	79

LEVEL

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Brașov
Tel: 068/415158,
093-570511
094-754983
Fax: 068/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:

Dan Bădescu
(dan_badescu@vogel.ro)

Redactor șef:

Mihail Stegaru (Mike)
(mike@level.ro)

Secretar de redacție:

Gabriela Muntean
(gabriela_muntean@chip.ro)

Redactor șef adjunt:

Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:

Claudiu Levente (Claude)
(claude@level.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Sebastian Cachiț (Sebah)
(sebah@level.ro)
Sebastian Bularca (Locke)
(locke@level.ro)

Redactor hardware:

Bogdan Amititeloe
(bogdan@level.ro)

Marketing:

Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogel.ro)
Cora Iulia Apolzan
(cora_apolzan@vogel.ro)

Grafică și DTP:

Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Publicitate:

Zsolt Bodola
(zsolt_bodola@vogel.ro)
Csilla Sándor
(csilla_sandor@vogel.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(cristian_pop@vogel.ro)

Online:

Mihai Bădescu
(mihai_badescu@chip.ro)
Liviu Beteag
(liviu_beteag@chip.ro)

Contabilitate:

Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru
(contabilitate@vogel.ro)

Distribuție:

Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogel.ro)
Soiu Ioan Claudiu
(iancu_soiu@vogel.ro)

Adresa pentru corespondență:

O.P. 2, C.P. 4, 2200 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 068-415158
și fax: 068-418728

Pregătire filme:

Artur REPRO LTD, Ungaria.

Montaj și tipar:

Veszpremi Nyomda RT, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al
Biroului Român de Audit al Tirajelor
(BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele
13.00 și 15.00.

ects*

ECTS 2001

Ce a fost, ce s-a întâmplat,
ce am văzut acolo...

europe's premier interactive entertainment expo



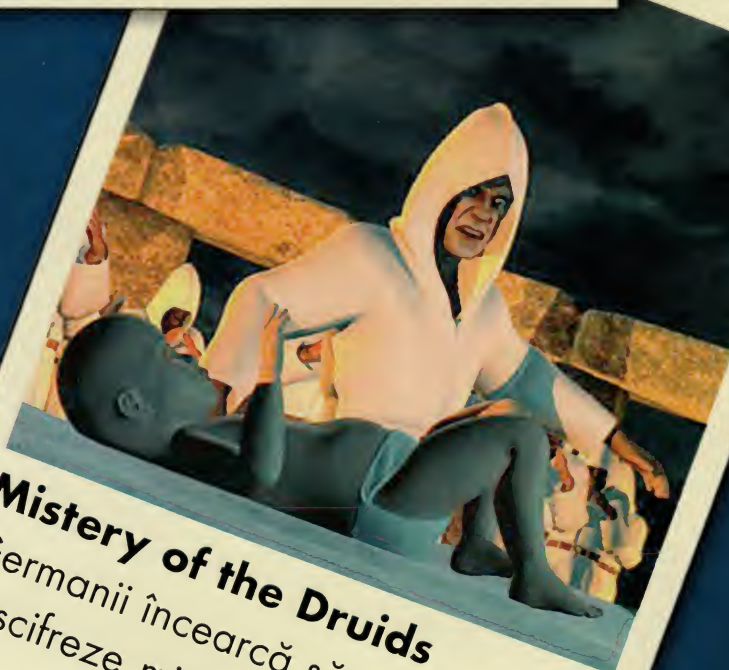
Summoner

Creaturile magice își cer drepturile



Empire Earth

Reportaj din beta-ul unui joc
foarte așteptat



Mystery of the Druids

Germanii încearcă să
descifreze misterele celților

Un **nou** logo:

CHIP Computer & Communications



un **nou** layout

mai multe pagini
dedicate Internetului

mai multe pagini de
practică

mai multe pagini
dedicate comunicațiilor

Am păstrat doar competența, profesionalismul
și obiectivitatea.

Și CD-ul. Și testele hardware și software. Și topurile de monitoare, plăci de bază,
unități DVD, CD-RW și CD-ROM. Și actualitățile. Și interviurile. Și și și ...

jaz Piper

Pătrunde în universul muzicii!



**MP3 player, tuner radio,
reportofon,
agendă telefonică
și cameră foto digitală!**

jaz Piper
DIGITAL AUDIO MP3 CD PLAYER



MCD650A

Formate CD
Audio CD, MP3 CD, CD-R și
CD-RW
MP3 bit Rate
8 - 224 kbps
Autonomie
4/5 ore
Programare melodii
Raport semnal zgomot (line)
>82dB
Alimentare:
4.5V/600mA sau 2x 1.5V AA
Dimensiuni:
145x130x28 / 230g

jaz Piper



MVR 64P

Capacitatea memoriei 64MB
Slot memorie
SmartMedia Card
Înregistrare voce (ADPCM)
4 ore continuu
Telephone book
500 de numere
Display LCD
numele melodiei, artist, timp
melodie, status acumulator, mod
și funcții
Raport semnal zgomot 90dB
Dimensiuni
66x90x18mm / 85g

jaz Piper



Cameră digitală

Cameră foto digitală cuplabilă la
playerul portabil MP3, MVR 64P.
Aduce în premieră posibilitatea
obținerii de instantanee cu
persoana căreia i se ia un interviu.
Rezoluție - 640 x 480
Memorie - 64MB
(folosește memoria
player-ului MP3)

- memorie internă 64MB,
SmartMedia Card
- interfață: paralelă
- autonomie: 9 ore

Radio portabil:
• 15 stații presetate

Reportofon:
• 4 ore de înregistrare de
voce

Agendă telefonică:
• 500 de numere în agenda
telefonică

Cameră foto digitală:
• port de date
• rezoluție 640x480

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

SoundWorks GSW310



Putere (RMS):
21W (12W + 2 x 4,5W)
Răspuns în frecvență: 38Hz-20KHz
Facilități: amplificator,
reglaje volum și bass
Boxe: 2 sateliți + 1 subwoofer

SoundWorks Digital



Putere (RMS): 40W (24W + 2 x 8W)
Răspuns în frecvență: 30Hz-20KHz
Facilități: amplificator, reglaje volum și bass,
conexiune S/PDIF, conexiune analogică
subwoofer din lemn.
Boxe: 2 sateliți + 1 subwoofer

DeskTop Theatre 5.1 DTT 2200



Putere (RMS): 42W (17W + 5 x 5W);
Răspuns în frecvență:
sateliți: 40Hz-20KHz;
subwoofer: 22Hz-150Hz;
centru: 150Hz-20KHz;
Facilități: amplificator, reglaje volum, frecvențe
joase și balance
Boxe: 4 sateliți + boxă centrală + subwoofer

PlayWorks DTT3500 Digital



Putere (RMS): 79W (4x7W+21W+30W);
Răspuns în frecvență: 20Hz-20KHz
Facilități: decodor DOLBY Digital, amplificator,
telecomandă, conexiuni SPDIF-IN optică și coaxială,
Digital DIN, analogice
Boxe: 4 sateliți + subwoofer + boxă centrală.

FLAMINGO
COMPUTERS
www.flamingo.ro

București, B-dul I.C. Brătianu nr. 39, Tel 01-31 00 422, unim@flamingo.ro, Șt. Burleanu 14-16, Tel 01-232 68 00, aviatier@flamingo.ro, Cal. Dorobanților 132, Tel 01-231 04 31, dorobanti@flamingo.ro, Cal. Vitan 55-59, București Mall, etajul 1, Tel 01-327 56 25, mall@flamingo.ro, Șos. Ștefan cel Mare 240, Tel 01-211 10 05, obor@flamingo.ro, Șos. Panduri 29-31, Tel 01-411 65 00, panduri@flamingo.ro, B-dul Știrbei Vodă 154, Tel 01-312 92 71, stirbei@flamingo.ro, B-dul N. Titulescu 121, Tel 222 50 41, titulescu@flamingo.ro, Calea Victoriei 103-105, Tel 01-659 74 55, victoriei@flamingo.ro, World Trade Center, B-dul Expoziției 2, parter, Tel 01-224 26 04, wtc@flamingo.ro, P-ta C.A. Rosetti, Str. Hristo Botev nr. 3, Tel 01-310 08 29, rosetti@flamingo.ro, Cluj-Napoca, Aurel Vlaicu 1-3, Tel 064-460 002, cluj@flamingo.ro, Craiova, Cal. București 21C, Tel 051-417 426, craiova@flamingo.ro, Deva, B-dul Decebal, Bloc E, parter, Tel 054-233 041, deva@flamingo.ro, Giurgiu, Cal. București nr. 134, bl 11-2S, Tel 046-230 063, giurgiu@flamingo.ro, Iași, Iulius Center, B-dul T. Vladimirescu nr. 2, Tel 032-278 090, iasi@flamingo.ro, Oradea, P-ta 1 Decembrie Tel 059-470 134, oradea@flamingo.ro, Sibiu (P-ta 1 Decembrie) Nicolae Teclu nr. 1, Tel 069-230 058, sibiu@flamingo.ro, Timișoara, C. Bradiceanu 1, Tel 056-292 755, Str. L. Blaga nr. 7, Tel 056/431 182, timisoara@flamingo.ro, Râmnicu Vâlcea, Cal. Iul. Traian 123, Tel 050-737 866, valcea@flamingo.ro

Bacău, CYBERNET, Str. 9 Mai, nr. 31, Tel 034/170 892, office@cybernet.ro, Baie Mare, CONSECO, Bdul Traian, nr. 31, P-ta Gării, Tel 062/223 460, office@consec.ro, Brașov, 2 NET Computer, B-dul Grivitei nr. 65, Tel 068/427 500, office@2net.ro, Cluj, SIMETRIX, B-dul Eroilor nr. 43, ap. 5, Tel 054/430 234, office@simetrix.qjwan.ro, Constanța, TARENT Computers, B-dul Tomis, nr. 238, Bl. TD 17, parter, Tel 041/631 820, office@tarent.ro, Galați, STILLCO, Str. Albatrosului, nr. 1, Bl. M. Ap. 47, Tel 036/465 162, office@stillco.ro, Piatra Neamț, CSC Open Systems, B-dul Traian, Bl. A5, parter, Tel 033/218 945, office@csc.ro, Ploiești, PLATIN Systems, Str. Gh. Doja nr. 29, Bl. 34D2, Sc. A, Ap. 1, Tel 044/118 141, platin@net.ro, Slatina, TRINET, Str. Anului, Bl. 3B, sc. B, parter, Tel 076/421 000, office@trinet.ro, Suceava, ASSIST, Str. Tipografiei, nr. 1, Tel 050/521 100, assist@assist.ro, Tg. Mureș, REDATRONIC SERV, Str. Liviu Rebreanu nr. 11, Tel 065/162 410, office@redatron.ro, Timișoara, SARATOGA, Str. Ghe. Lazăr, nr. 18-20, Tel 056/199 780, sales@saratoga.ro